POKÉMON • HARRY POTTER • PÁN PRSTENŮ • HUDBA

49 Kč / 69 Sk

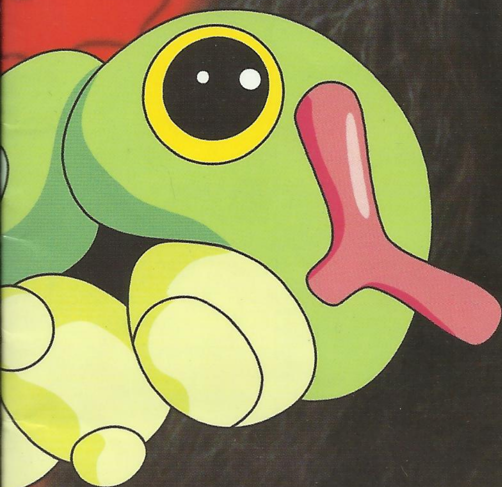
ÚNOR/FEBRUÁR 2002

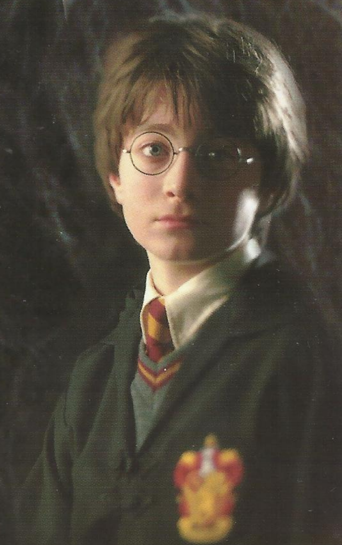


MAGAZÍN

POKÉMON

HARRY POTTER





POKÉMON SERIÁL 3

POJĎTE S NÁMI DO KINA NA HARRYHO POTTERA

PÁN PRSTENŮ: SPOLEČENSTVO PRSTENU





GAME BOY ADVANCE RADY, TIPY, TRIKY

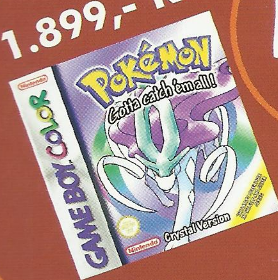
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER´S STONE

9 771213 635006 02

VELKÝ PLAKÁT ZPĚVAČKY NATÁLIE OREIRO

VIDEOHERNÍ SPECIÁLKY

1.899,- Kč





ZDARMA TRIČKO POKÉMON MASTER

POKÉMON CRYSTAL

Trička Pokémon zdarma do vyčerpání zásob.

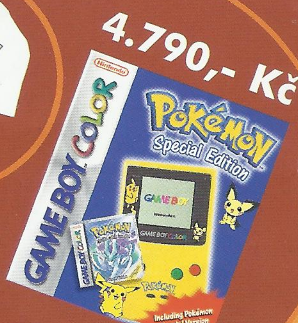


Q-shop



ZDARMA TRIČKO POKÉMON MASTER

4.790,- Kč



GAME BOY COLOR + HRA POKÉMON CRYSTAL

KONZOLE

GAME BOY ADVANCE



4.990,- Kč

Ke každé konzoli zdarma sběratelské album a sada samolepek Pokémon. (do vyčerpání zásob)



GAME BOY COLOR

2.990,- Kč

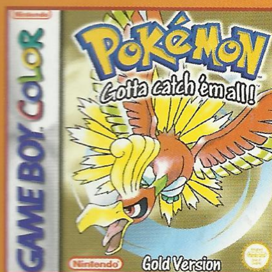
NINTENDO 64



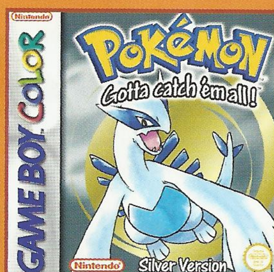
2.990,- Kč

POKÉMON HRY

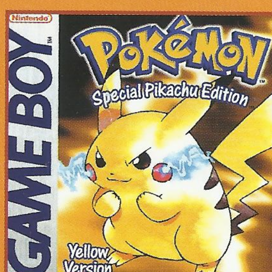
Ke každé Pokémon hře zdarma plakát a tetování Pokémon.



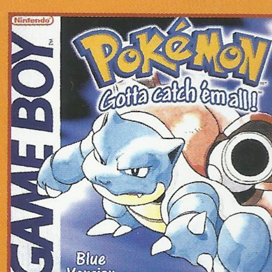
Pokémon Gold
1.799,- Kč



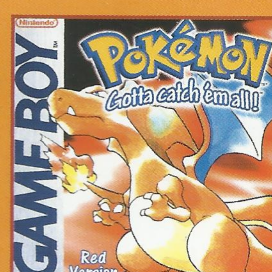
Pokémon Silver
1.799,- Kč



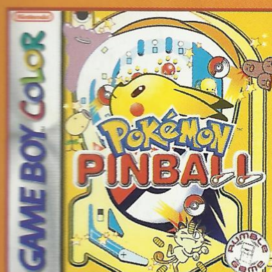
Pokémon Yellow
1.399,- Kč



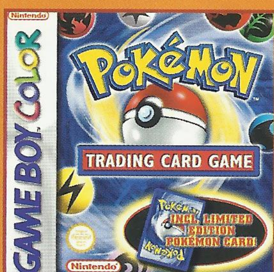
Pokémon Blue
1.399,- Kč



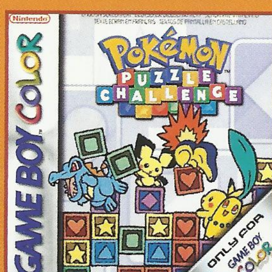
Pokémon Red
1.399,- Kč



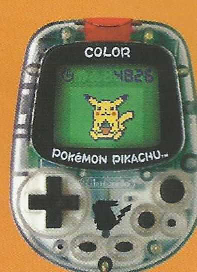
Pokémon Pinball
999,- Kč



Pokémon Trading Card
999,- Kč



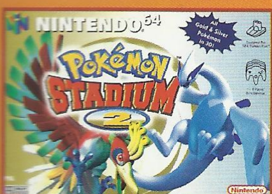
Pokémon Puzzle Challenge
1.199,- Kč



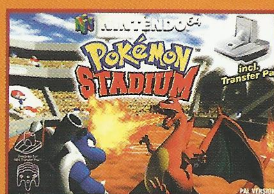
Pedometer Color
1.399,- Kč



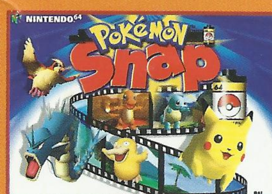
Pedometer
499,- Kč



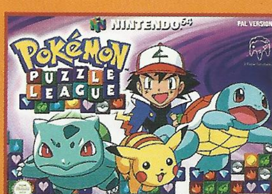
Pokémon Stadium 2
2.999,- Kč



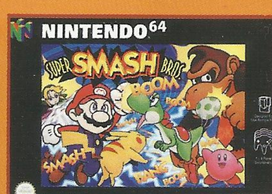
Pokémon Stadium
2.599,- Kč



Pokémon Snap
1.999,- Kč



Pokémon Puzzle League
2.099,- Kč



Super Smash Bros
1.999,- Kč

www.qshop.cz

infoline: 02 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro konzole Nintendo a Sony naleznete v našich prodejnách a na www.qshop.cz.

O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídenská 100, 619 00 Brno

Videoherní speciálky Qshop nabízejí kompletní sortiment her a příslušenství pro:

GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR · PS one · NINTENDO 64 · PlayStation 2

Majitelé PC si rovněž vyberou z širokého sortimentu her PC CDROM.

Obsah

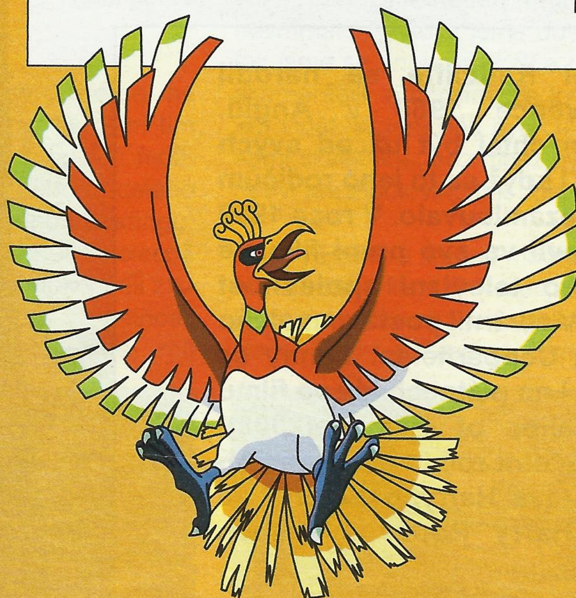
Ahoj čtenáři Magazínu!

V naší redakci nastala změna. Katka, která vás tímto úvodníkem vždycky doprovázela, nás opustila (možná se s ní ještě na některých stránkách setkáte), a tím se pravděpodobně i trošku pozmění náš Magazín. Doufáme, že ještě k lepšímu. Co se změní? I nadále budeme psát o Pokémonech i když už jim nebudeme věnovat tolik prostoru, jako v počátečních číslech. Budeme psát o novinkách z oblasti game boy her, PC her, hracích karet, budeme přinášet filmové a herní recenze, reportáže z oblasti hudby, filmu, atd. V listárně se nadále budeme snažit odpovídat na vaše odborné dotazy a budeme soutěžit o spousty zajímavých cen. V tomto čísle Magazínu jsme znovu otevřeli seriál o Pokémonech, o který jste si často psali.

S nástupem Harryho Pottera se rozdělil okruh vás, našich čtenářů na tři tábory. Ti první chtějí, abychom psali jenom o Harrym, druzí jenom o Pokémonech a třetí, a těch je nejvíc, o obou fenoménech. Není snadné vám všem vyhovět. Harry Potter to má ve svých začátcích stejně těžké, jako kdysi Pokémoni. Když začala televize vysílat kreslený seriál, měly tyto postavičky velké množství odpůrců. Hodně lidí, aniž věděli o co jde, je kritizovalo. Jak jsou brutální, násilní a nevím co ještě. Uběhlo pár týdnů a ejhle! Pokémoni stáli na nejvyšším žebříčku popularity. Zjistilo se, že jsou to docela milé potvůrky, které mezi sebou sice bojují, ale nepobíjejí se, a že děj příběhu je velmi poutavý. A Harry Potter? I ten má v tuto chvíli své odpůrce. Oproti začátkům Pokémonů má ovšem jednu velikou výhodu. Příběhy malého kouzelníka totiž čtou se stejným zaujetím jak děti, tak dospělí. Magazín ale nebude jen o Harry Potterovi a nebude jen o Pokémonech. Bude o všem, co vás zajímá. I z tohoto důvodu už se nejmenujeme Nintendo Pokémon Magazín, ale jen prostě Magazín.

Na závěr vám chceme poděkovat za krásné dopisy, i za krásné obrázky, které nám posíláte. S mnohými se setkáte v listárně. Mějte se moc hezky a za měsíc se na stránkách Magazínu těšíme opět nashledanou.

Redakce



Nintendo Pokémon Magazín
Adresa redakce: Hybernská 20, 110 00, Praha 1
Tel: 02/84 000 116, fax: 02/84 000 108
E-mail: info@pokemag.cz
Předplatné: Send - předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00, Praha 4
Šéfredaktor: Vlastimil Marko (-mar-)
Spolupracovali: Zdeněk Krajíček, Kateřina Mahdalová (-mah-), Romana Barášková, Martina Vlková
Grafická úprava a sazba: Jan Lapáček
Inzertní oddělení: Robert Seidl, tel: 02/84 000 107
Registrace: MK ČR E 11323
Vydává: Lynx marketing s. r. o.
Tiskárna: ČTK - Repro, a. s., Denoc, s. r. o.
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a. s., Transpress s. r. o., Media Print & Kapa Pressegrosso, spol. s r. o., Pressmedia, s. r. o.

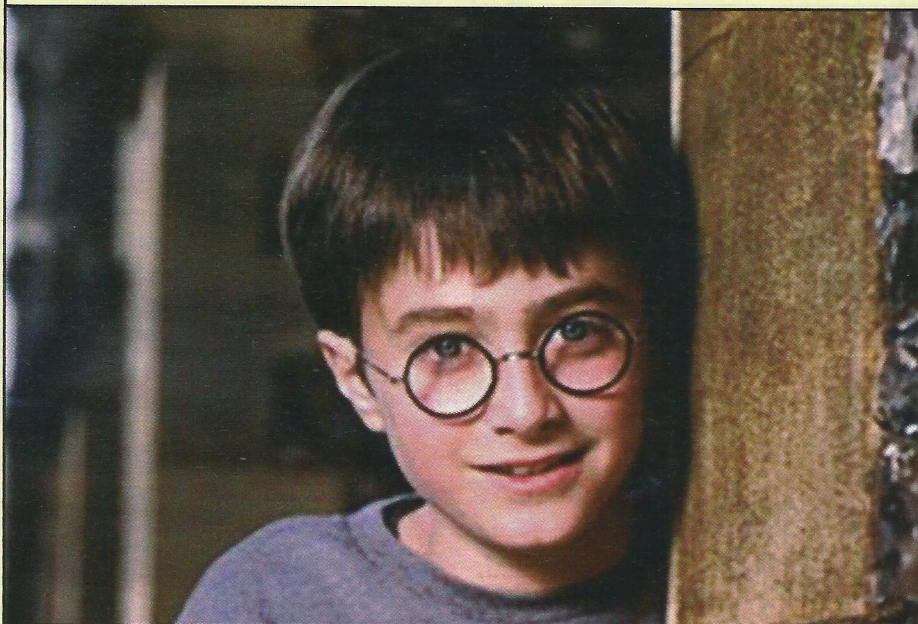


Daniel Radcliffe – malý kouzelník



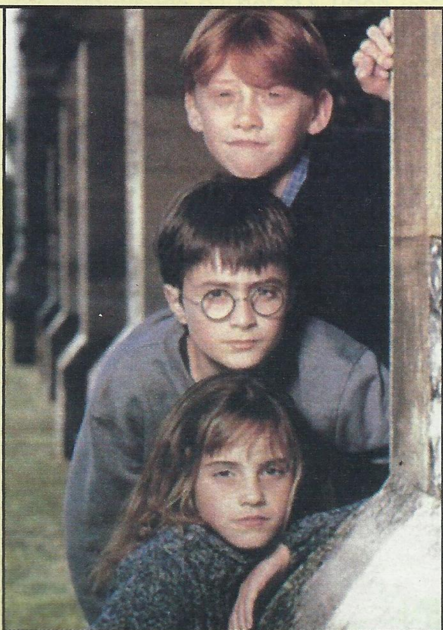
Daniel Radcliffe se narodil 23.července 1989 v Anglii. Hercem chtěl být už od svých pěti let i když se to jeho rodičům nijak nezamlouvalo. V roce 1999 se objevil ve své první filmové roli. Pro televizní společnost BBC-TV ztvárnil postavu malého Davida Copperfielda. Danny se objevil i na plátnech kin ve filmu The Tailor of Panama(2000). Jeho životní rolí je ale bezesporu postava Harryho Pottera ve filmu Harry Potter a Kámen mudrců.

Chlapce, který by se hodil pro roli Harryho Pottera, vybírali tvůrci filmu z tisíců zájemců. Bylo tu několik kritérií, které musel splňovat. Především to musel být Angličan (to byla podmínka autorky J.K.Rowlingové). Musel také vypadat tak, aby lidé uvěřili, že opravdu může být studentem kouzelnického řemesla. A samozřejmě to musel být dobrý herec.

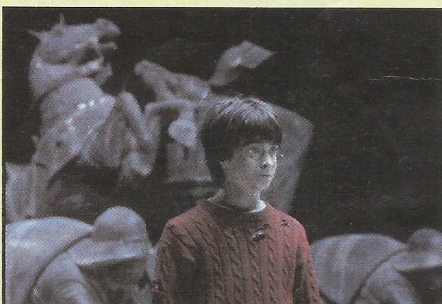


Roli nakonec získal Daniel Radcliffe, kterého jste už mohli vidět ve filmu Tailor of Panama, nebo v poslední BBC adaptaci Davida Copperfielda. "Opravdu jsem se toho bál," vzpomíná Daniel na svou účast v konkursu na roli Harryho ve filmu Harry Potter a kámen mudrců, "protože jsem věděl, že to je opravdu velká role a každý den se objevovala nová a nová jména herců, kteří by tu roli mohli dostat, a byla to opravdu známá jména. Vešel jsem do místnosti, kde byli režisér Chris Columbus a producenti David Heyman a Mark Radcliffe, a všichni na mě byli velmi hodní. A já jim řekl: "Vím že tu roli nedostanu, ale všichni jste tady tak milí, takže mi to nebude ani tolik líto, protože se mi tu všechno opravdu moc líbilo."

"Až do poslední chvíle, než mi řekli, že ta role je moje, jsem si opravdu říkal: 'To nemůžeš vyhrát', opravdu jsem si vůbec nevěřil. Ale hrozně brzy si mě zavolali na kamerovou zkoušku, a tak jsem si pomyslel: 'To jsem poprvé asi nebyl tak špatný, tak teď do toho dám opravdu všechno!' Nic jiného stejně nemůžu dělat. Bylo tam ale tolik jiných kluků, že jsem si opravdu nemyslel, že bych to mohl dostat zrovna já. Vlastně tomu ještě pořád nevěřím."

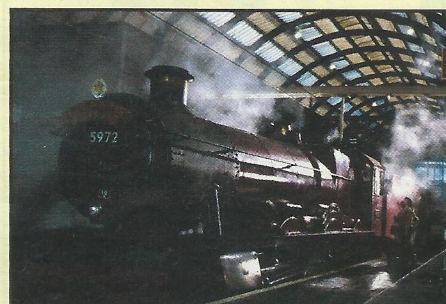


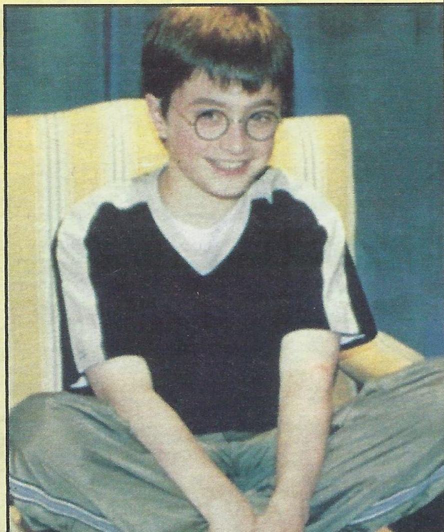
Naštěstí pro mladého herce se Daniel dokázal vyrovnat se vším tím tlakem v podobě tisíců dalších možných Harry Potterů během celého dlouhého a náročného castingu. "Nikdy nenechávali sedět společně v místnosti lidi, kteří se pokoušeli získat stejnou roli. Byl jsem v místnosti společně s klukem, co chtěl roli Nevilla, a ještě s jedním dalším, o kterém už ani nevím, co měl hrát."

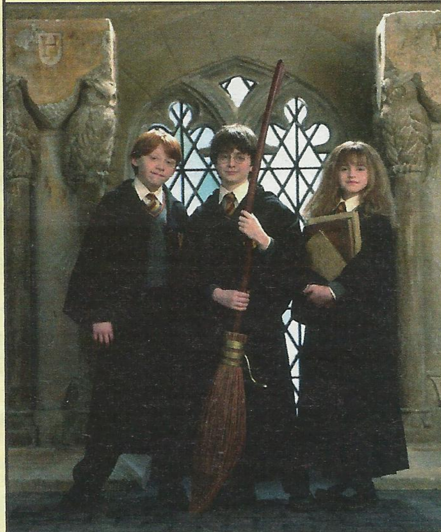


Dvě další hlavní dětské role získali Rupper Grint a Emma Watsonová, kteří hrají Harryho spolužáky a kamarády z Bradavic - Rona Weasleyho a Hermionu Grangerovou. "Byli jsme společně na kamerové zkoušce," vypráví Daniel, "ale byli jsme tak nervózní, že jsme jeden druhého ani nevnímali. Až když jsme dostali role, tak jsme se znovu setkali a rychle se skamarádili, a myslím, že to ve filmu je i vidět. Kolem nás byli celou dobu samí skvělí lidé, bez nichž by ten film nebyl ani z poloviny tak dobrý".

Harry Potter a kámen mudrců je prvním ze série filmů (jak alespoň doufají u Warner Bros.) a jeho pokračování, Harry Potter a tajemná komnata, se







má do kin dostat letos v listopadu. "Pořád žiju jako obyčejný kluk," říká Daniel, "jen jsem prostě poslední dva měsíce strávil na koštěti! Chodím normálně do školy, setkávám se se svými kamarády. Jeden z nich je opravdový Harry Potter maniak - už přečet všechny čtyři knihy osmkrát!"

Na rozdíl od něj Daniel sice věděl o tom, jaký je Harry Potter fenomén současné dětské zábavy, ale žádné jeho dobrodružství si nepřečetl do chvíle, než získal svou roli. "Já moc knihy nečtu, ale samozřejmě jsem si je koupil hned jak mě vybrali. Přečetl jsem je všechny čtyři najednou a absolutně jsem se do nich zamiloval."

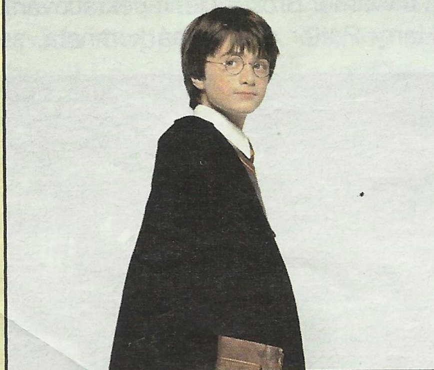
Začátek natáčení byl pro malého vystrašeného herce první opravdovou zkouškou. "Opravdu jsem se toho bál," říká, když vzpomíná na svou počáteční nervozitu. "Bylo to dost děsivé, když jsem se podíval do scénáře a viděl, že na scéně má být asi 150 lidí!" S dalšími dny už Daniela svět velkého filmu tolik neděsil, ale to neznamená, že by se mu zdál méně vzrušujícím. "Když jsem šel na scénu," vzpomíná, "nikdy jsem dopředu nevěděl, co tam potkám. Například během natáčení scén v Gringottově bance jsem se otočil a najednou kolem byli samí skřeti. Bylo to opravdu podivné a zábavné současně."

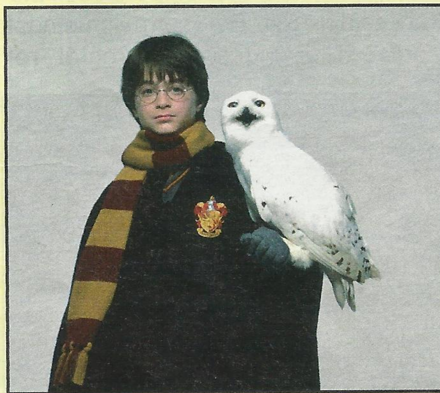
Nejzajímavějšími Danielovými spoluherci byla zvířata - především jeho sova Hedvika. "Měli jsme ten nejlepší tým trenérů zvířat," nadšeně líčí Daniel. "Legrační třeba bylo, že kdykoliv Chris řekl 'Střih', Hedvika se snažila utéct. A vůbec všechno kolem Hedviky bylo moc legrační."

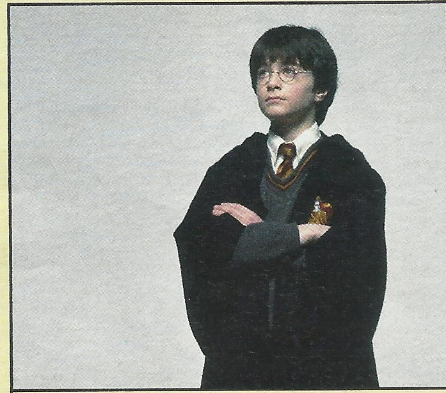
Stejně zábavný se zdál Danielovi i samotný režisér Chris Columbus. "Je zábavný a fantasticky to umí s dětmi. Úplně s každým jedná tak, jako by si byli rovni a při natáčení si vždycky našel čas, jen tak si s námi popovídat - se mnou, s Rupertem i Emmou. Chris má sám čtyři děti a možná proto jsme si tak rozuměli. Je opravdu úžasný a jeho energičnost mi byla velkou inspirací."

Jinou autoritou, která postavu Harryho Pottera ovlivnila, byla její samotná tvůrkyně, J.K. Rowlingová, za kterou chodil Daniel vždycky, když si chtěl promluvit o Harryho postavě. "Doufám, že byla spokojená s tím, jak jsem Harryho zahrál," říká Daniel. "Byla na mě hodná a vždycky mi ve všem poradila."

Vzhledem k tomu, že jsou ke zfilmování plánovány ještě nejméně další dvě knihy - a velmi pravděpodobně to čeká celou sedmidílnou ságu - musí být Daniel Radcliffe připraven být Harrym Potterem velmi, velmi dlouhou dobu. Už teď se chystá na natáčení Harry Potter a tajemná komnata. "Opravdu moc se těším na scény s Ufňukanou Uršulou a taky až se ukáže, že mám hadí jazyk. Už se nemůžu dočkat, tuhle knihu mám totiž ze všech nejraději."



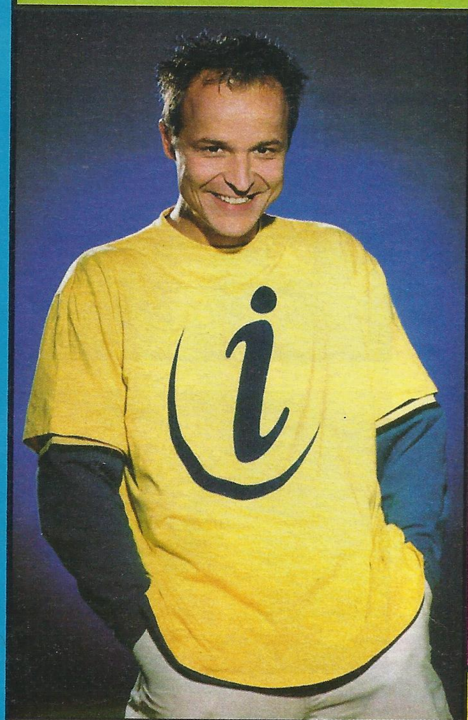




NEBERTE NÁM PRINCEZNU konečně na zvukovém nosiči!

19. prosince se v Bratislavě sešla pozoruhodná parta lidí - účinkující a tvůrcové úspěšného česko-slovenského muzikálu z roku 1981 Neberte nám princeznu. Stalo se tak na tiskové konferenci při příležitosti vydání CD a MC nosičů z hudbou tohoto muzikálu. Žádná ze skladeb nebyla nikdy doposud vydaná na zvukovém nosiči a zájem médií byl obrovský. Marika Gombitová a Miro Žbirka si zavzpomínali na období natáčení. Po mnoha letech se střetli také s tvůrci - textařem Jánem Štrasserem, dramaturgyní Altou Vášovou, Pavlem Daňkem, Lubomírem Stankovským a Martinem Karvašem, kteří písničky nahrávali. Na tiskovce se objevili také "dětští představitelé". Toto skvostné dílo Deže Ursinyho se tak přece jen dočkalo po 20 letech satisfakce.





Petr Rajchert - 47 minut bez dechu

Petr Rajchert je mužem mnoha tváří. Mnozí znají tohoto herce z úspěšného seriálu Život na zámku, dalším připomíná jeho jméno působení v kapele Chinaski. On sám o sobě říká, že je především člověk, jenž chce vždycky dělat to, co ho baví. O dodržování svých pevně stanovených zásad přesvědčil všechny odchodem z etablovaných Chinaski. Poté, co se plně věnoval herectví, se mu opět zastesklo po muzice. Koncem minulého roku se na pultech objevilo Petrovo sólové album nazvané 47 minut bez dechu. Singl "Nevím, jak bych to řek´" se stal v prvním týdnu po vydání nejnasazovanější písničkou na českých rádiích. Na jaře se Petr Rajchert se svojí novou kapelou Inter chystá na turné.

ZLATÁ DESKA PRO GLADIATORY !!!

Gladiator završil svůj loňský úspěšný rok opravdu velkolepě. Těsně před Vánocemi dostala tato skupina za prodej alba Babylon Hotel od vydavatelství ocenění Zlatá deska za prodej na Slovensku! Z alba šlo do éteru 5 silných singlů - Kúpim si pekný deň, Pesnička o Medulienkę, Láska, Dnes je skvelý deň a Pieseň čiernych vrán. Skladba "Láska" dostala na Slovensku Radioslavíka, jako nejhranější domácí skladba minulého roku. Klip "Pieseň čiernych vrán" více než měsíc bodoval v markízácké hitparádě Deka a "Pesnička o Medulienke" se stala v loňském roce federálním hitem.

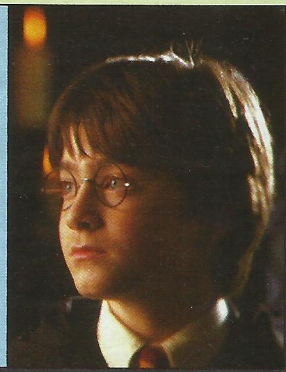


Harry Potter a Kámen mudrců

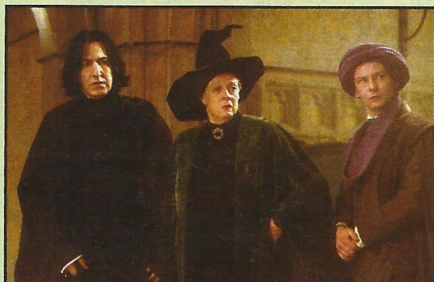
(Harry Potter And The Sorcerer's Stone)

Režie: Chris Columbus
Scénář: Steve Kloves
Produkce: David Heyman
Kamera: John Seale, A.C.S.
Hudba: John Williams
Hrají: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Robbie Coltrane, Maggie Smith, Alan Rickman

Film USA, délka: 152 minut, **premiéra v České republice:** 14.02.2002



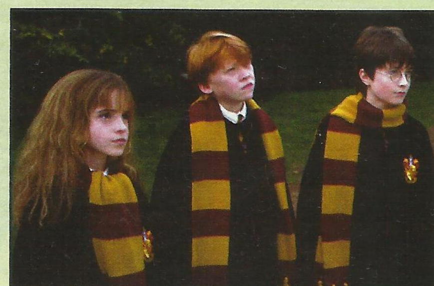
Všichni příznivci Harryho Pottera se konečně dočkají i u nás. 14. února budou všechna kina, která budou promítat americký film Harry Potter a Kámen mudrců, praskat ve

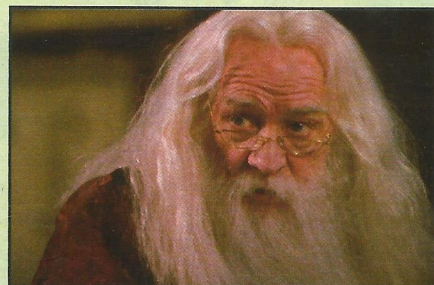


Profesor Snape, profesorka Mc Gonagallová a profesor Quirrell v prostorách Bradavické školy.

švech. Po neslýchaném úspěchu knižní podoby přišli na řadu i filmoví diváci. A jelikož ve Spojených státech toto filmové dílo slavilo obrovský úspěch, očekává se, že ani v České republice tomu nebude jinak.

Dříve, než se pustím do vlastního hodnocení filmu, pojďme si říct něco málo k příběhu. Harry Potter prožívá po smrti svých rodičů neradostné dětství v rodině Dursleyových. Strýc Vernon, teta Petunie a bratranec Dudley dělají všechno pro to, aby Harrymu co nejvíce znepříjemnili život, trávený v malém přístěnku pod schody. V den jeho jedenáctých narozenin, kdy ještě ani netuší, že je čaroděj, obdrží dopis psaný zeleným písmem. První dopis v životě. Obsahuje pozvání, aby nastoupil jako žák do Školy čar a kouzel v Bradavicích. Obr Hagrid, kterému se přes odpor strýce Vernona a tety Petunie podaří Harrymu dopis doručit, mu pomůže sehnat všechny kouzelnické pomůcky, potřebné do školy. Tak se mladý čaroděj, který se až od Hagrida dozví, kdo vlastně doopravdy je, může vydat na londýnské nádraží King´s Cross a z nástupiště 9 a 3/4 odcestovat do Bradavic. Ve vlaku se setkává s dalšími prvňáky - Hermionou a Ronem. Právě tito dva se postupně stanou jeho nejlepšími přáteli. V Bradavické škole je pak čeká nejedno dobrodružství. Začíná příběh, který si Harry nedokázal





kdy představit ani ve svých nejbujnějších snech...

Filmovou podobu příběhu Harryho Pottera jsem měl možnost zhlédnout měsíc před její premiérou v našich kinech. A mohu říct, že to byl opravdu silný divácký zážitek. Dobré herecké výkony, velké množství filmových efektů a triků (i když jsem jich možná čekal o něco víc), napínavý děj, docela dobrá hudba. Až na pár detailů byl scénář napsaný přesně podle knihy. Samozřejmě, že ne úplně a doslova. Některé úseky ve filmu chybí, ale řekněte, který film přesně odpovídá knižní

podobě? Tak se například nerozčilujte, pokud budete postrádat Harryho potyčku s Dracem Malfoyem ve vlaku do Bradavic. K setkání a výměně názorů dojde později. Proti čtenáři je divák ochuzen o popisy a úvahy vypravěče. A tak jako si u knihy musíte domýšlet obraz, u filmu si prostě někdy musíte domyslet pocity postav.

Herecké ztvárnění hlavních hrdinů příběhu Harryho Pottera u mne splnilo očekávání. Harry, Ron, Hermiona, Neville i další zahráli své role dobře. Zapůsobila na mě přísnost profesora Snapea, Hagridova laskavost i Brumbálova spravedlnost. Velmi se mi líbila postava madam Hoochové, coby rozhodčí famfrpálového zápasu. Kdybych si měl představit čarodějnici (musím ale říct, že sympatickou), pak přesně takhle.

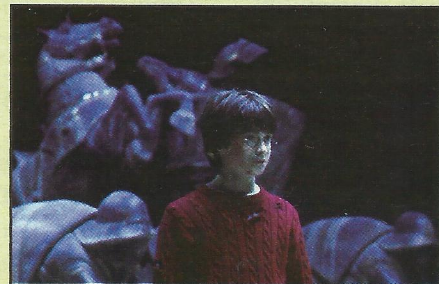
Efektně působí prostředí Bradavické školy. Obrazy, které se na plátně pohybují, duchové, kteří



se prohánějí chodbami, schodiště, která se v jakémsi podivném cyklu neustále mění.

Tvůrcům filmu se podařilo velmi dobře ztvárnit famfrpálové utkání mezi Zmijozelem a Nebelvírem. Jistě to nebyla trikově vůbec jednoduchá úloha. Jsem přesvědčen o tom, že právě tento úsek filmu bude patřit k divácky nejúspěšnějším. Vzdušný zápas na koštětech vypadá velmi opravdově. Můj nejsilnější zážitek je ovšem z pasáže na konci filmu, kdy Harry, Ron a Hermiona zachraňují Kámen mudrců. Je to scéna šachové partie, kdy proti sobě na obrovské šachovnici bojují hliněné figurky v nadlidské velikosti tak, že svého protivníka, vyřazeného ze hry, jednoduše rozsekají (jsou pouze hlinění, takže žádná krvavá scéna, pouze spousta rámusu a prachu). Aby přešli na druhou stranu, musí se Harry se svými přáteli zúčastnit hry jako šachové figury. Coby nejlepší šachový hráč, partii řídí Ron. A pak dojde k situaci, kdy se jeden musí obětovat... ale to už znáte z knížky. A jestli ne, pak se vše dozvíte v kině.

Myslím, že pro toho, kdo četl knížku, bude zhlédnutí filmu mnohem větším zážitkem, než pro toho, kdo se s celým příběhem seznámí až na filmovém plátně. Jak už jsem se zmínil, chybí tu totiž slovo vypravěče. Filmové představení, které jsem měl možnost v rámci představení pro novináře vidět, bylo v anglickém originále. A tudíž nevím, jak se povedl distribuční společnosti Warner Bros. český překlad. Podle slov jejich zástupců to



Harry Potter na obří šachovnici. S Hermionou a Ronem řeší jeden z posledních úkolů v cestě za kamenem mudrců.

byl vůbec jeden z jejich nejdražších dabingů. Nechme se tedy příjemně překvapit.

Co říct závěrem? Knížky o Harry Potterovi naučily miliony dětí číst knihy a film zase přivede do kin miliony diváků. Harry Potter se stal fenoménem dnešní doby. Takže nezapomeňte: 14.února se všichni sejdeme v kinech na premiéře filmu Harry Potter a Kámen mudrců a budeme se těšit na další díl, který bude k vidění přibližně zase za rok.

-mar-





Návod na GAME BOY ADVANCE verzi Harry Potter and Philosopher's Stone



Po spuštění hry jste sérií statických obrázků s doprovodnými texty protáhnuti úvodními stránkami knihy. Pokud jste knihu četli, bude vám vše připadat známé, a pokud snad ne... Harry Potter je malý kluk, který už jako nemluvně zázračným způsobem zmařil plány zlého kouzelníka Voldemorta. Jeho rodiče při tom ale zahynuli, a tak Harry vyrůstá v nekouzelnické rodině (lidem bez magických schopností se říká mudlové) a vůbec netuší, jakou je ve světě kouzel živoucí legendou. Dozví se to, až když vyroste do věku, kdy by měl, jako každý kouzelník, nastoupit do Školy čar a kouzel v Bradavicích. Každý student je zde zapsán do jedné ze čtyř kolejí (Nebelvír, Havraspár, Zmijozel a Mrzimor). Harry se dostane do Nebelvíru, v téhle chvíli úvod do hry končí a k ovládání postavy Harryho se konečně dostanete vy, hráči.

Objevujete se ve vstupní hale hradu a je tu s vámi váš nový přítel a kolega z Nebelvíru - Ronald Weasley, zkráceně Ron. Poví vám o tom, že je čas jít na hodinu obrany proti černé magii ve 3. patře, a také se zmíní o dalším z vašich přátel - Hermioně. Jděte po schodech nahoru. Čeká tam na vás Draco Malfoy, váš budoucí nepřítel ze Zmijozelu. Už teď má plná ústa hloupých řečí, ale nic na něj nedejte a pokračujte po schodech nahoru. Ve druhém patře ještě potkáte strašidlo Protivu, se kterým si hodně užijete až později.



Ve 3. patře už na vás čeká Ron. Jděte za ním, alespoň nemusíte hledat, kde hodina obrany proti černé magii probíhá. Uvnitř vás profesor Quirell naučí vaše úplně první kouzlo! Jmenuje se Flipendo a získáte ho tak, že budete po profesorovi přesně opakovat jeho pohyby hůlkou. Kouzlo získáte už po prvním úspěšném zopakování, což je opravdu snadné, ale snažte se to dokázat i podruhé a potřetí, získáte tak více bodů pro svou kolej. Získané kouzlo si můžete hned zkusit v praxi, protože profesor Quirell vás pošle splnit úkol do sousední místnosti.

Po vstupu do místnosti můžete vyvolat Flipendo pouhým stisknutím tlačítka B. Vyletí ohnivá malá koule. Nic moc, ale k dokončení tohohle úkolu vám to bude stačit. Musíte získat 6 zlatých hvězd a úspěšně uniknout z připraveného bludiště. Je to váš první úkol, takže rozhodně čtěte různě poházené svitky, které obsahují nápovědné tipy, jak se s bludištěm vypořádat.





Jděte rovně a pak doleva až na konec místnosti. Do štítu proti vám zakouzlete Flipendo, přetočí se k vám most, takže můžete přejít přes propast. K tomu se ale musíte vrátit zpátky. Jděte doprava a odtlačte pomocí Flipenda několik překážejících sudů. Po vyčištění cesty nalevo najdete první zlatou hvězdu. Pokračujte doleva. Dva skřety zlikvidujete pomocí Flipenda a získáte tak další zlatou hvězdu. Otevřou se vám nové dveře, vstupte do nich. Rovně a doleva a na koberci tam leží zadarmo třetí zlatá hvězda. Ke spuštění dalšího mostu přes propast musíte seslat Flipendo na kamenné bloky ve správném pořadí. Za mostem čeká další skřet, ale pokud vám ublíží, můžete doplnit energii Bertíkovou fazolkou tisíckrát jinak. Nezapomeňte sebrat čtvrtou zlatou hvězdu. A hned opodál leží velmi snadná pátá. I šestá hvězda už je nadosah, stačí dostat dva skřety v další místnosti. Otevřou se dveře zpět do třídy a vy získáváte pro Nebelvír 20 bodů.

Když opustíte třídu obrany proti černé magii, potkáte se poprvé s Hermionou. Máte společnou cestu na hodinu lektvarů do podzemí hradu. Cestu dolů si můžete uložit ve druhém patře hru - nezapomeňte

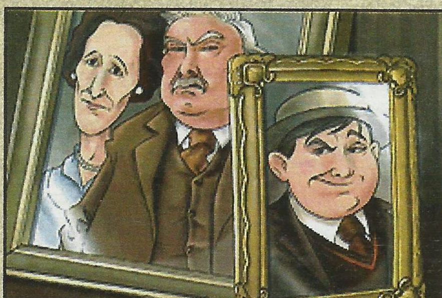
ukládat co nejčastěji. Sejděte po schodech až do podzemí (strašidlo Protivu stále ignorujte), dole pod schody na vás počkala Hermiona a zavede vás až doleva do třídy.
Lektvary učí profesor Snape, který vás ale od prvního pohledu opravdu nesnáší. Hned má pro vás úkol - najít v podzemí 6 skleněných zkumavek.

Hned po vstupu do podzemí rozbijte Flipendem tři nádoby v místnosti, z jedné z nich vypadne první zkumavka. Začíná to dobře. Jděte doprava, Flipendem si otočte most. Šlápněte na nášlapnou plošinu, otevře se jedna z padacích mříží. Jděte kam až to půjde, přejděte most a další nášlapnou plošinou vypusťte skřety. Zabijte je, přejděte most napravo a vezměte druhou zkumavku. Stiskněte nášlapnou plošinu a vraťte se zpět do místnosti s třemi padacími mřížemi. V místnosti se třemi sudy a třemi nášlapnými plošinami pomocí Flipenda dostrkejte sudy na správná místa. Třetí zkumavku pak najdete v jedné ze dvou rozbitelných nádob. Další zkumavka je hned nedaleko za jinou padací mříží, nezapomeňte v téhle místnosti dupnout na nášlapnou plošinu. Znovu se vraťte do místnosti se třemi mřížemi, je otevřená ta poslední. Flipendem si probojujte cestu, v jedné z nádob je předposlední zkumavka, a přepínač na zdi otevírá dveře dál. Čeká tam na vás úzká chodba, tři skřeti a šestá zkumavka. Dobře, že už ji máte, Snape začíná být netrpělivý. Rychle se vraťte k východu. Snape vděčností zrovna nepřekypuje a naopak má pro vás další úkol. Získat všechny ingredience pro lektvar Wiggenweld: Dittany, Moly, Flobberworm Mucus a Wiggentree Bark. Naštěstí je nechce hned teď, takže můžete odejít z podzemí.



Velkou branou směrem dolů úplně opusťte hrad. Ron ví, kdo by mohl mít první ingredienci - a také vám rovnou cestu k Hagridově domu ukáže. Kdyby vám náhodou utekl (uhání opravdu rychle), tak je to cesta od hradu šikmo dolů doleva. Cesta k Hagridovi vede jeho zahradou a je docela nebezpečná, a tak vás ji Ron kamarádsky nechá projít samotného. Vyražte doleva, trnový keřík zlikvidují čtyři rány Flipendem, na skřeta bude stačit jedna. Pozor na létající trny, takových keřů potkáte ještě spoustu. Stejně tak se vyhněte trsům muchomůrek, v celé zahradě má smysl prohledávat jen ty hezčí zelené keříky. Cesta je víceméně jednosměrná, prokličkujte bludištěm a jděte doleva podél dvou dřevěných klád. Cestu dál blokují právě klády, musíte si promyslet, jak je Flipendem odkoulet zleva a shora. Až si uvolníte cestu, pokračujte doleva a pak dolů do další části zahrady. Na konci cesty je trnový keř (zničit), skřet (zničit) a zavřené dveře. Vlastně, pokud jste už všechno zničili, tak otevřené dveře - a jsou to dveře do Hagridova domu. Hagrid vám pomůže získat Dobromysl (Dittany), ale především si v jeho domě po delší době máte možnost uložit hru.

Bohužel Hagrid nepěstuje Dittany hned za domem. To se dalo čekat. Vyražte doleva. Na ostrůvku odděleném jámami uvidíte nášlapnou plošinu a nějakou bílou kytku. Ne, není to Dittany... :-) Kytka se dá posouvat Flipendem, dostrkejte ji na plošinu a rozjedete tím pohyblivý most. Naskočte na něj (nepadat!)a na druhé straně vystupte. Pokračujte doleva a dolů (už ani nezmiňuju skřety, trnité keře a jiné známé překážky). Tři plošiny a jedna kytka - to vypadá, že budete muset hledat. Jedna je směrem dolů. Flipendem ji posuňte zleva a pak dolů až k propasti. Znovu Flipendo zleva přes díru, kytka se teď zastaví o kládu. Posuňte ji dolů. V oblasti za pravým trnitým keřem dostanete možnost vystřelit Flipendo zprava přes propast. Teď už je cesta k plošině skoro volná, stačí si jen přehradit propast kamenem (Flipendo zleva). Vraťte se zpět doleva na místo, kde jste viděli jinou osamocenou nášlapnou plošinu. Stiskněte ji, rozpohybuje se další most, i když ne zrovna ten, co vy potřebujete. I tak na něj nastupte a svezte se. Jděte pořád dolů, až na slepý konec, kde ovšem vidíte přes propast třetí kytku. Odpalte ji Flipendem doprava. Vraťte se zpět a jděte také doprava, dolů, kamennými bloky připravte cestu přes propast. Najděte místo, kam jste odpálili kytku a pomalu ji suňte opatrně vzhůru - příslušné triky byste už měli ovládat z manipulace s druhou kytkou. Po zatížení třetí plošiny se konečně rozpohybují všechny mosty přes širokou propast. Opatrně přeskákejte z jednoho na druhý. Na pevné zemi za propastí, takový ten hnědý trs - ano, tohle je Dittany! Vraťte se zpět k Hagridovi. Před jeho domem už čeká netrpělivý Ron a táhne vás na první hodinu létání.

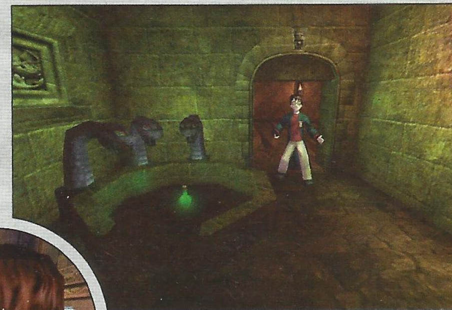




Harry Potter And The Philosopher's Stone

Harry Potter je postavičkou, která se zapíše do historie hned z několika důvodů. Za prvé jako hrdina série dost dobrých knížek pro děti, za druhé jako jeden z nejvýdělečnějších filmů v poslední době, a za třetí jako "produkt", na kterém se dá rychle zbohatnout.









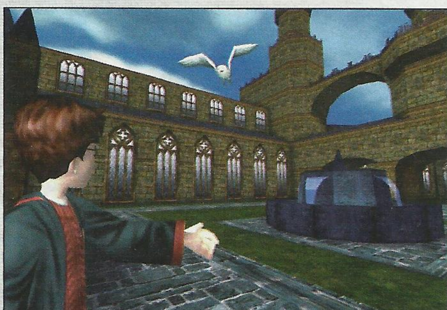
Dnes si můžete koupit s Potterovskou tematikou skoro cokoli - od zubní pasty až po "Školu Čar a Kouzel v Bradavicích" v téměř životní velikosti. A této mánii se nevyhnul ani herní počítačový průmysl. Netrpělivě jsem očekával, jak výroba hry dopadne, protože Harry Potter měl veliký potenciál stát se hitem i na našich mašinkách. Zajímavý příběh, propracované charaktery postav a hlavně kouzlení - to vše v enginu Unreal Tournament. Mnoho náznaků svědčilo o tom, že se hra může stát hitem.

Pln očekávání jsem vložil CD s hrou do počítače a po instalaci netrpělivě hru spustil. Potěšilo mě, že hra si sama našla nejoptimálnější nastavení. Ještě jsem si přenastavil klávesy, a tady nastalo první překvapení (a bohužel ne poslední). Hru ovládáte šipkami nebo myší a dvěma klávesami pro zrychlení a zpomalení létajícího koštěte. Možná to samo o sobě nezní tak špatně, ale já jsem začal mít divný pocit (asi jako když žvýkáte stejnou žvýkačku dva dny), který mě už neopustil až do konce hry.



A hru jsem spustil. Začínáte v hale "Školy Čar a Kouzel v Bradavicích," kde se nejprve naučíte ovládat svou postavičku. Chodit, skákat a šplhat na skříně, to je vše, co budete umět a potřebovat. Po tomto tělocviku se budete učit kouzlit, i když kouzel je jenom pět. Naučení kouzla probíhá tak, že učitelka (nebo Hermiona Granger) vám předvede nějaký tvar a vy ho máte čtyřikrát zopakovat. Nebojte se, kouzlo se naučíte, i když se vám to povede jenom jednou. Zprvu jsem si myslel, že se bude kouzlit jako v Black&White, kde kouzlo nakreslíte (zopakujete tvar) myší. A ono ejhle: v Harry Potterovi se kouzla vyberou sama v závislosti na situaci a vám zůstane jenom potvrdit volbu levým tlačítkem myši. Mrzelo mne to jenom zpočátku, než jsem přišel na to, že i kdybych si mohl kouzlit, jak bych chtěl, stejně bych toho nijak nevyužil. Nebylo by na kom ani na čem. A tím se dostáváme k zápletce. Putujete po "Škole Čar a Kouzel v Bradavicích" a plníte

Typ hry: Arkada
Žánr: Fantasy
Datum vydání: prosinec 2001





různé úkoly. Konkrétně: sbíráte kouzelné fazolky a hvězdičky a čas od času (všehovšudy dvakrát) si zalítáte na kouzelných košťatech. A to je asi veškerá akce, která vás ve hře čeká. Grafika běhá sice ve 2 roky starém, ale velmi dobrém enginu; i když tvůrci HP z něho nic moc vymáčknout nedokázali. Žádné světelné efekty (ani při kouzlení!), žádné propracované postavičky ani pořádné animace. Zkrátka nic moc. A po zvukové stránce je na tom hra ještě hůř. Občas někde něco zasyčí nebo cinkne, ale to je vše. Harry Potter promluví jenom když kouzlí nebo povyskočí. Divně působí i to, že ačkoliv ostatní postavy na něj mluví, on nevydá ani hlásku. Příjemně mě překvapilo namluvení ostatních postav, které mají čistou a snadno srozumitelnou anglickou výslovnost. Ale to je skoro jediné, co se dá hře připsat k dobru. O hudbě nemá smysl mluvit, protože ačkoliv je příjemné si ji poslechnout, slyšíte ji jenom párkrát v nejdůležitějších chvílích.

Na Harry Potter And The Philosopher's Stone nenáleží hledět jako na samostatný produkt, ale jako na součást mediální kampaně s brejlounem v hlavní roli. Jestli vám nic neříkají jména jako profesorka McConagall, lord Voldemort nebo Hermiona Granger a nad postelí nemáte oltářík s J. K. Rowling, tak se hře vyhněte velikým obloukem. Harry Potter And The Philosopher's Stone je pro zaryté fanoušky splněním snu stát se absolventem "Školy Čar a Kouzel v Bradavicích," pro ostatní pouhopouhou hopsačkou, ve které často nevíte, co děláte, ani proč to děláte. Je to škoda, protože knížky s Harry Potterem v sobě nesou velký potenciál na vytvoření nejen úspěšného filmu, ale i dobré, zajímavé a zábavné hry. A takovou Harry Potter And The Philosopher's Stone bohužel není.

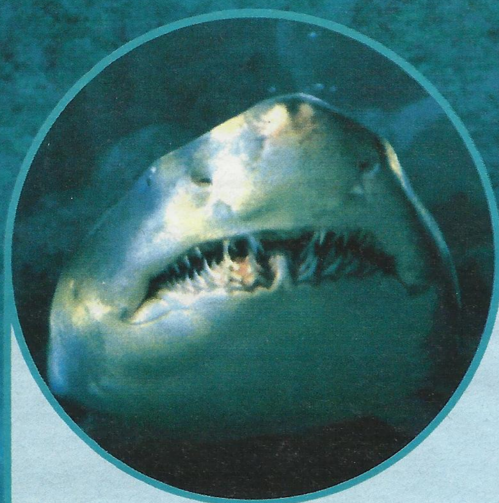
Viktor Svoboda, Xgen

Platforma: PC
Existuje také na platformy: GameBoy Color, GameBoy Advance, PS One
Vývoj: EAGames
Vydavatel: Elektronic Arts
Počet hráčů: 1
Slovní hodnocení: Klasická hopsačka na motivu stejnojmenného filmu.

Grafika
Zvuk
Hudba
Ovládání
Hratelnost

Celkem **52 %**

Vítejte ve vodní říši!



Minule jsme se rozloučili těsně před žraločí líhní, o které vám budu vyprávět právě teď. Zvenku to tak nevypadalo, ale když jsem vstoupila, ocitla jsem se ve velké jeskyni, které dominovala obrovská vodní plocha. Ta byla plná žraloků. Malých, velkých i středních. Sedla jsem si na kamenitý břeh a uvažovala, co by se stalo, kdyby mi to uklouzlo... Až jsem si všimla, že mi to vlastně nemá kam uklouznout, protože přede mnou se tyčila na první pohled neviditelná stěna z plexiskla a ta návštěvníky chránila před nehodami.

Vládce moří a oceánů

Víte o tom, že žralok je vládcem oceánů a moří v téměř nezměněné podobě více než 300 milionů let? Objevil se o 100 milionů let dříve než dinosauři, ale na rozdíl od nich nevyhynul a již tenkrát se vyvinul do podoby, která mu zaručila naprostou převahu nad všemi ostatními mořskými tvory. Je to jeden ze živočichů, kteří se nejdokonaleji přizpůsobili svému životnímu prostředí.

Žralok na kmíně

Docela mě rozladilo, že když jsem chtěla informace o žralokovi najít pomocí internetového vyhledávače, chvilku to trvalo. Po zadání klíčového slova žralok mi totiž nejdřív internetové vlny vyvrhly žraloka na kmíně a v několika dalších kuchyňských úpravách. Recepty jsem přeskočila a až na další stránce jsem našla zajímavé odkazy na ŽIVÉ žraloky.

Více než odvážná zkouška

Šestnáctiletý mladík se potápěl na nádech. U útesu narazil na malého žraloka, asi 1 metr velkého. Jako "zkoušku odvahy" chytil žraloka za ocas. Žralok se otočil a zakousl se mladíkovi do prsou - a nepustil. Záchranáři dopravili oba, chlapce i žraloka, na pohotovost. Lékařům se podařilo stisk žraloka překonat až po té, co žralokovi přerušili míchu. Mladík vyvázl s lehkým zraněním.

Úvodní historka by měla posloužit k tomu, abyste nevěřili všemu, co nabízí Spielbergův hororový snímek Čelisti, ale rozhodně by vás neměla "vyhecovat" k podobným zkouškám odvahy. Mimochodem, víte, že nejvíce problémů při natáčení přinesl filmovému štábu mechanický žralok? Ten stále ne a ne fungoval, a tak se natáčení hodně protáhlo. Trpělivost filmařů se vyplatila a nakonec vznikla jedna z největších klasik filmového plátna vůbec. Jakpak by ne, když žralok patří k tak krásným a dokonalým živočichům!

Dokonalý výtvor přírody, který se může utopit?

Možná už jste slyšeli o tom, že žralok nemá plynový měchýř, takže bez pohybu klesá ke dnu a údajně se dokonce může utopit. Obojí je pravda, ale jen zčásti. Ve skutečnosti spolu tyto dvě věci příliš nesouvisejí. Žraloci skutečně nemají plynový měchýř, jeho funkci však přebírají obrovská játra (u velkých druhů mohou vážit až 90 kg), vyplněná množstvím lehkého tuku. Ta nadnášejí žraloka stejně účinně jako plynový měchýř a navíc mu slouží mnohem lépe, protože mu umožňují měnit hloubku daleko rychleji, než jsou schopny ryby vybavené měchýřem. Žralok je proto při útoku vzhůru velmi rychlý a vyhlédnutá kořist prakticky nemá šanci na únik.

Možnost, že se žralok utopí ve svém vlastním živlu, také existuje. Souvisí však se způsobem žraločího dýchání a způsobem pohybu. Žraloci nemají skřele jako kostnaté ryby, voda k žábrám proudí tlamou a vytéká žaberními štěrbinami. Někteří žraloci mohou k žábrám vodu aktivně pumpovat pomocí svalů, ale mnohé druhy tyto svaly nemají a voda omývá žaberní oblouky pouze tehdy, když se žralok pohybuje vpřed: čím rychleji, tím je okysličování silnější. Žralok, který nemůže plavat (např. uvízne v síti), se proto udusí, neboť okysličená voda přestane proudit kolem žaber. Navíc žraloci většinou nejsou schopni se ze sítě vymotat, protože neumějí couvat.

Hrozí nebezpečí při setkání se žralokem?

Čistě statisticky vzato jsou šance, že se surfař nebo potápěč stane obětí žraloka, velmi malé. Průměrně byl za posledních 200 let v Austrálii zabit žralokem méně než jeden člověk ročně. Mnohem víc milovníků surfařského prkna, potápění a plavání se ročně utopí, než kolik se stane obětí žraloka. A přesto většinu lidí trápí spíš syndrom "Čelistí", než čehokoli jiného; místy přerůstá do strachu nesrovnatelně převyšujícího skutečné nebezpečí.



Od ledna 2000 bylo z australských vod hlášeno 24 žraločích útoků. Koncem loňského roku zemřeli tři lidé rychle po sobě - žraloci zabili dva surfaře, z nichž jeden byl v Austrálii na svatební cestě, a jednoho plavce, otce tří dětí. Všechny tři útoky byly připisovány velkému bílému žralokovi.

Co dělat, když potkáte žraloka?

"Má-li být všechno v pohodě, musíte žraloka především dobře vidět, abyste se k němu vždy včas stačili natočit čelem. To je podmínka pro komunikaci. Ale taky žralok potřebuje mít přehled, kdo stojí proti němu. Jakmile nevidí, nic dobrého se od něj nedá čekat. Prostě přijede a vyzkouší to rovnou tlamou," vysvětlil v jednom rozhovoru jeden z nejpozoruhodnějších Čechů současnosti, filmař, potápěč a milovník žraloků, Steve Loveček Lichtag. Možná už jste o něm slyšeli, nebo jste alespoň spatřili některé zajímavé filmové záběry, při nichž bylo vidět, že Steve Loveček Lichtag nenatáčí žraloky pod vodou jenom z bezpečné klece, ale často vylézá s kamerou ven. To pak mají jeho kolegové opravdu strach. Steve tvrdí, že to se žraloky umí a nebojí se jich.

Z jeskyně do žraločího tunelu

Když jsem jeskyni plnou žraloků opouštěla, zažila jsem nádhernou podívanou. Cesta k východu totiž vedla skleněným tunelem, kde kolem mě plavali žraloci v takové blízkosti, že mě chvílemi mrazilo. Ještě jsem prošla kolem vystavených obrovských žraločích čelistí, do nichž bych se v pohodě schovala, a zamířila na Antarktidu.

Mráz uprostřed léta

Já vím, teď si asi říkáte, že to je moc divné, odejít ze San Diega pěšky na Antarktidu, ale nevymýšlím si ani slovo. V areálu Mořského světa se totiž nacházela také imitace Antarktidy a života v ní. Na cedulích před vstupem jsem si přečetla, že si mám obléknout svetr nebo bundu, a dozvěděla jsem se také, že vstup do Antarktidy není vhodný pro starší návštěvníky, návštěvníky s nemocným srdcem a těhotné ženy. Trochu jsem se tomu podivila, ale vzápětí jsem varovné nápisy pochopila. Cesta na mrazivý kontinent neprobíhala pěšky, ale letecky.

Spolu se skupinou dalších zvědavců jsem byla vyškolena kapitánem a za chvíli jsme už seděli v podivné míst-



nosti - vlastně simulátoru helikoptéry. Během několika vteřin jsme vzlétli a najednou se před námi objevil sníh, lední medvědi, ale také sněhové převisy, tučňáci... Jeden z převisů se najednou utrhl a my měli co dělat, abychom mezi útesy proletěli ve zdraví. Kabina se s námi otřásala, chvíli jsme byli skoro vzhůru nohama, ale za chvíli jsme už zase vyrovnali rovnováhu. Bylo to velmi napínavé a já jsem měla radost, že jsem se nezapomněla připoutat. Ačkoli záběry, které jsme viděli, nebyly živé, ale promítané na filmové plátno, byly tak věrohodné, že jsme na několik minut skutečně uvěřili, že letíme na Antarktidu. A pak jsme přistáli.

Domluvila jsem se obsluhou, že ještě nevystoupím hned, ale že se letu zúčastním ještě jednou. Přesedla jsem si do poslední řady, kde jsem měla nejlepší výhled, a za chvilku už jsme - tentokrát s jinou skupinou návštěvníků - zase byli ve vzduchu. Po přistání jsem ale zjistila, že mám problém. Udělalo se mi totiž špatně od žaludku a celá zelená jsem se potácela ven. Obsluhující mladík se mi smál, až se za břicho popadal: "To je ale zážitek, co?" To tedy ano :-)

V medvědí sluji

Opačnými dveřmi, než kterými jsme vstoupili, jsme opustili simulátor a ocitli se na nejméně osídleném kontinentě. Vzduch se citelně ochladil. Vstoupila jsem na dřevěný můstek a pozorovala rodinku ledních medvědů. Na informační tabuli jsem se dočetla, že o dvě patra níž si mohu podrobně prohlédnout ztroskotanou loď. Cestou dolů jsem si neodpustila zajít do sluje ledních medvědů. Byla sice umělá, ale tak věrohodná, až jsem na okamžik uvěřila, že na mě každou chvíli musí vyskočit medvěd. Na bílých vlhkých zdech, které připomínaly zmrzlý sníh (i na omak) jsem zaregistrovala dvě černé reprobedny, z nichž se ozývalo medvědí chrápání. Na zemi jsem viděla otisky medvědích tlap a najednou se místo chrápání z beden ozval hrozný řev. Medvěd se probudil! Vyběhla jsem ven a začala se smát, byla to přece jen nahrávka, která strašila návštěvníky. Za mnou šli rodiče se dvěma dětmi a hádejte, co se nestalo? Slyšeli chrápání, které vystřídal řev a oni všichni začali křičet a vyběhli ze sluje ven. Za chvilku už se smáli stejně jako já.

-mah-

PÁN PRSTENŮ: SPOLEČENSTVO PRSTENU

The Lord Of The Rings : The Fellowship Of The Ring



Společnost Warner Bros. uvádí v našich kinech od 10. ledna filmovou adaptaci legendárního díla Pán prstenů: Společenstvo prstenu. Všichni fanoušci žánru fantasy tak mají příležitost zhlédnout unikátní dílo amerických filmařů, které bylo zfilmované podle knihy Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Film režíroval Peter Jackson a je prvním dílem trilogie, jejíž další dva díly, "Dvě věže" a "Návrat krále" byly již natočeny, ale své premiéry budou mít vždy za rok po premiéře předcházejícího dílu. Mezi čtenáři fantasy je Pán prstenů dokonce označován za knihu století. Už stovky milionů čtenářů po celém světě doslova hltalo řádky tohoto příběhu, který pro mnohé z nich znamenal, a znamená, velmi mnoho při vytváření jejich životního názoru na dobro a zlo.





J. R. R. Tolkien se narodil v roce 1892 v Bloemfonteinu v Jihoafrické republice. Ve čtyřech let se jeho rodina odstěhovala do Anglie, kde také roku 1973 zemřel. Jeho literární dílo je velmi rozsáhlé. Psal nejenom fantasy, ale i historické příběhy, dokonce i slovníky. Jeho literární slávu odstartoval pohádkový příběh Hobit aneb cesta tam a zpátky. Hlavním hrdinou je Bilbo Pytlík z malého národa, kterému se říká Hobiti. Život Hobita Bilba je vcelku poklidný, až do jednoho dne, kdy se u jeho dveří objeví trpaslík a zeptá se ho: "Tak jsem tady, ostatní už přišli?" Bilbo sice neví o co jde, ale trpaslíka pozve dál. Situace se po chvíli opakuje, až se u něj doma usídlí těchto trpaslíků dvanáct a mezi nimi se objeví i jeho dobrý přítel, dobrácký čaroděj Gandalf, který se rozhodl Hobita Bilba provést jistou dobrodružnou výpravou. Od Gandalfa a trpaslíků, vedených Thorinem Pavézou, dostane nabídku stát se čtrnáctým členem výpravy. Tu přijímá a tak začíná kouzelný příběh, kdy se společně setkávají se zlobry, lesními elfy, skřety, zlým drakem Šmakem, který střeží bájný poklad trpaslíků. Po nesčetných dobrodružstvích se jim společně nakonec povede tento poklad získat. Cestou těmito dobrodružstvími Hobit Bilbo nachází prsten. Zjistí, že když si jej nasadí, stává se neviditelným.

Na příběh Hobit aneb cesta tam a zpátky volně navazuje právě Pán prstenů. Příběh zde pokračuje šedesát let po návratu Hobita Bilba z jeho dobrodružství. Bilbo žije ve Dnu pytle (tak se nazývá jeho dům) společně se svým synovcem Frodem. V den oslav narozenin Bilba a Froda (mají je společně) se na hostině objeví i čaroděj Gandalf. Bilbo zmizí (tedy zmizí pomocí prstenu užaslým zrakům účastníků narozeninové hostiny, a ještě ten večer se znovu vydá

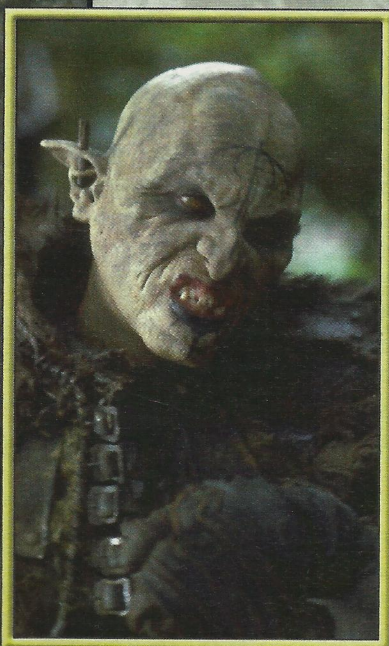
na cesty). Předtím ale ještě Frodovi předá kouzelný prsten, díky kterému se později Frodo dostává do samotného centra souboje mezi silami dobra a zla. Gandalf zjišťuje, že Bilbův prsten je prstenem, který kdysi stvořil zlý duch Sauron a musí být proto zničen. Je pouze jedno místo, kde ho lze zničit. V sopce, v samotném středu říše Temného pána. Družina se vydává na cestu k jihu. Aby bylo zničeno společné zlo, musí se spojit Hobiti, lidé, elfové i trpaslíci a bojovat společně...



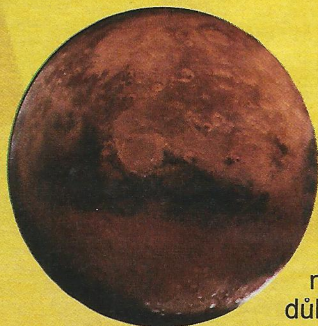


PRSTENY MOCI

Prsten, o kterém byla řeč, není jediným kouzelným prstenem. Kdysi dávno vytvořili elfí kováři tyto Prsteny moci: tři elfí prsteny, sedm prstenů trpaslíků a děvět prstenů lidí. Nejsilnější prsten, jenž byl schopen ovládat všechny ostatní, si vyrobil Sauron. Byl to padlý Maia, který toužil po vládě nad celou Středozemí. Elfové ale poznali jeho záměr, sňali a ukryli své prsteny. Saurona to rozzuřilo a vyhlásil jim otevřenou válku. Usídlil se v zemi Mordor, kde vybudoval svojí citadelu Barad-dur, temnou věž, obklopil se skřety a lidmi, které zotročil. Seskupil velké vojsko a porazil elfí kováře. Ve Středozemi začaly temné roky. Z říše Númeronu přišla však Elfům nečekaná pomoc, Sauron byl poražen a jako zajatec odvezen na ostrov Númeron. Severozápad Středozemě byl tak očištěn. Jeho temná moc byla tak velká, že nakazil záští většinu tamního lidu. Vštěpil jim myšlenku, že musí bojovat proti bohům Valar, aby dosáhli nesmrtelnosti. Bohové ostrov zničili a pohřbili ho pod vlnami. Lidé, kteří nepodlehli jeho našeptávání, zkáze unikli a vrátili se do Středozemě. Tihle lidé - Dúnadané tam založili království Arnor a Gondor. Pohromě však v podobě nehmotného ducha unikl i Sauron, a tak se znovu ve Středozemi rozpoutala válka mezi silami dobra a zla. Na konci věku byl Sauron ve velké bitvě Posledního spojenectví elfů a lidí poražen a byl mu vzat jeho Prsten. Samotný Sauronův duch však zničen nebyl a čekal na svou chvíli. V dalším věku začala obě království pozvolna upadat a Arnor byl zničen. Na Středozem padl Stín a zlé stvůry začaly opět procitat. Devět Prstenových přízraků, lidí zotročených Devíti prsteny pod vládou Jednoho, opět vystoupilo ze stínů a vrátilo se do Mordoru, aby tuto zem připravili pro návrat svého pána - Saurona. V roce, kdy se Bilbo se skupinou trpaslíků vydal k Osamělé hoře bylo již Moudrým známo, že v Temném hvozdu v pevnosti Dol Guldur sídlí Sauron, nabývá na tvaru i na síle, a připravuje se na opětovné povstání. Temný pán je nakonec vyhnán z Dol Gulduru a usazuje se opět v Mordoru, kde znovu obnovuje Temnou věž a sbírá vojska pro nadcházející válku...



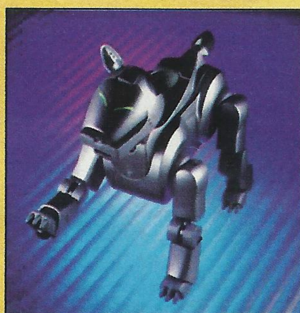
Tolkienovo dílo chce dokázat, že moc přátelství a osobní odvahy dokáže čelit ničivým silám zla. Je úchvatným čtenářským a potažmo i filmovým zážitkem.



BYL NA MARSU ŽIVOT?
Výzkumný tým NASA složený z mnoha předních vědců, v Johnsonově vesmírném středisku (JSC) a v Stanfordské univerzitě našel prý velmi přesvědčivý důkaz, který potvrdil život na Marsu přibližně před 3,6 milióny let. Tento tým našel v meteoritu, který z Marsu dopadl na Zem, organické molekuly marťanského původu. Vše bylo veřejně publikováno 16. srpna 1996 v šestnáctém vydání deníku Science.



České diamanty
V ČR byly nalezeny zatím tři diamanty, všechny v Českém Středohoří. První, nalezený v roce 1868, vážil 0,057 gramu, druhý, z roku 1927, byl dvaapůlkrát menší. Třetí, nalezený v roce 1959, měl rozměry 0,34 krát 0,29 milimetru.



Nové psí plemeno
Název tohoto nového psího plemena je Aibo ERS - 210. Je to psík velice učenlivý, nemusíte ho venčit, dokonce ani krmit, nemusíte s ním k zvěrolékaři a protože nemá srst, je vhodný i pro alergiky. K svému životu potřebuje pouze baterky. Umí dokonce přečíst vaše mejlíky a vybrané web stránky. Stojí maličkost - 1500 dolarů. Za dalších 150 dolarů se do něj dají dokoupit další programy.

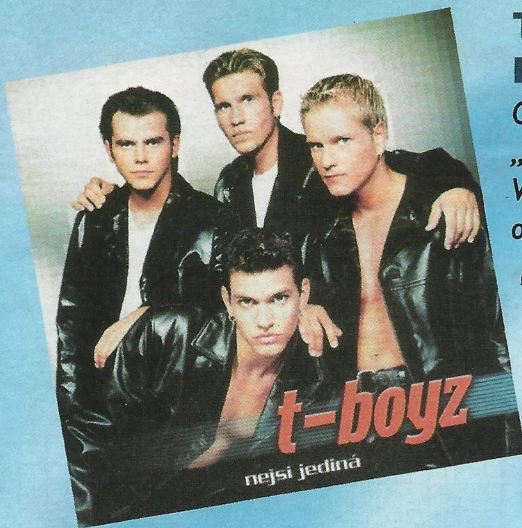


Opičí prapředek
Tato opička, která má odborný název Eosimias žila na naší planetě asi před 45 miliony lety a velikostí by se vám vešla do dlaně. Jde o nejstaršího známého vzpřímeného primáta.



Nový film s Pokémony
S koncem roku 2001 vypustilo Nintendo do světa první informace o chystaném novém Pokémon filmu - v pořadí už pátém. Na adrese www.pokemon2002.jp si o něm ale počtete zatím jen pokud umíte japonsky. Můžete si tu ovšem stáhnout krátkou videoukázku! Název Pokémon 2002 je zatím pouze pracovní a do uvedení do kin (v Japonsku někdy počátkem letošního léta, u nás asi až za rok) se ještě určitě změní. Ve filmu se objeví konečně tolik očekávaní zbrusu noví Pokémoni - pravděpodobně ti, se kterými se setkáme na konci roku v první Pokémon hře pro Game Boy Advance. Dva z nich vidíte na obrázku. Na první pohled by bylo možné splést si je s Lugiou nebo Skarmorym, ale když se zadíváte pozorněji, objevíte jisté rozdíly... A pokud jste si stáhli zmíněné ukázkové video, už znáte i jeden velký rozdíl: tihle Pokémoni dokážou být průhlední! Ten modrý se jmenuje Ratiosu, menší červený Ratiasu. Ovšem tyhle jména se ještě neučte, pro verzi hry, se kterou se setkáte, určitě vymyslí američtí překladatelé něco úplně jiného. Nad schopnostmi a možnostmi těchto Pokémonů už mezi fandy zuří na internetu malá slovní válka. Většina z nich věří, že tito nově objevení létající Pokémoni se zařadí po bok ostatních legendárních ptáků (Articuno, Zapdos, Moltres) - zřejmě se schopností ovládat vítr. Co všechno se nedá odvodit z několikavteřinové ukázky... Taky se už nemůžete dočkat GBA verze hry?

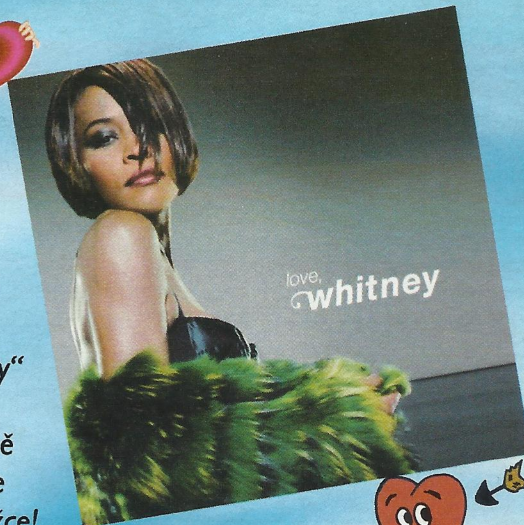




T-Boyz
Nejsi jediná
Obsahuje písničku „Beruška". Všem Beruškám k Valentýnu od T-Boyz!







Whitney Houston
Love, Whitney
Album „S láskou, Whitney" je výběrem šestnácti nejslavnějších balad včetně slavné „I Will Always Love You" z filmu Osobní strážce!



Petr Rajchert
47 minut bez dechu
Obsahuje hit „Nevím jak bych to řek"!





Alcazar
Casino
Debut švédské skupiny obsahuje taneční hit „Crying At The Discoteque" a novinku „Sexual Guarantee"!



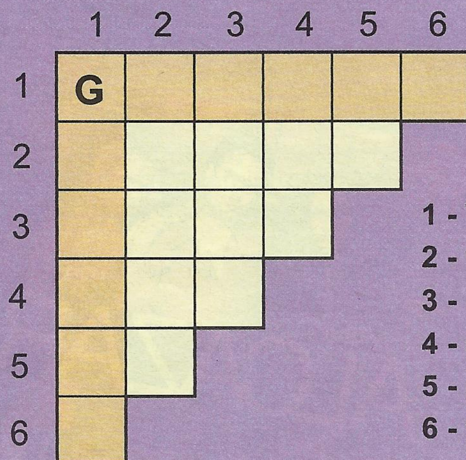
www.bmg.cz   BMG   wap.bmg.cz

Magazínové hrátky - Pokémoni



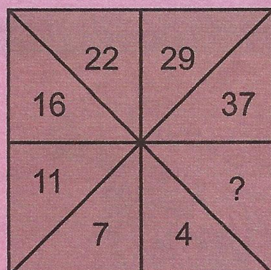
Pozor na vítr

Pokémon, jehož jméno je tajenkou roháčku, má plynulé tělo, a proto je schopen proniknout téměř kamkoliv. Ale pozor na vítr! Ten jej dokáže pořádně poranit.

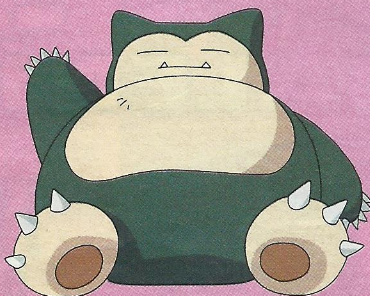


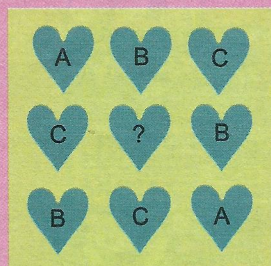
1 - TAJENKA
2 - vůně
3 - noční pták
4 - šero
5 - popěvek
6 - ypsilon

Doplňte



Čísla v trojúhelníčkách mají určitou logiku. Poznáte, které číslo patří místo otazníku?





Kterým písmenem nahradíte otazník v srdíčku?

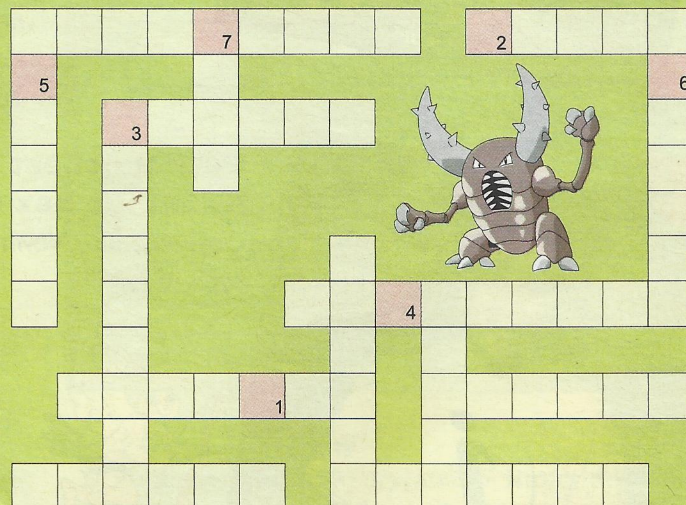
MATEMATIKA
FYZIKA
CHEMIE
ARCHITEKTURA
TĚLOCVIK
DĚJEPIS

Jeden výraz se nehodí k ostatním. Víte který?



Který je to Pokémon?

Čtrnáct názvů Pokémonů vpište do kriskrosu, patnáctý název skrývá tajenka.



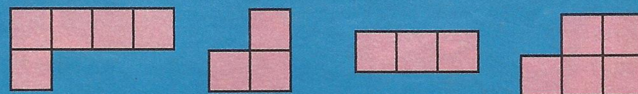
DRAGONITE
UNOWN
GRIMER
HITMONCHAN
ARIADOS
GILGAR
TOGEPI

1
2
3
4
5
6
7

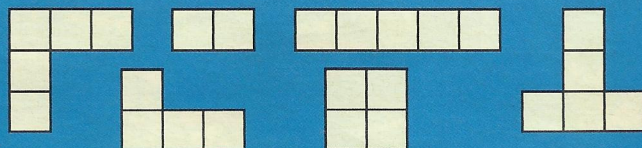
DRATINI
GIRAFARIG
ONIX
PINSIR
MAGBY
NIDORAN
RHYHORN

Hlavolam

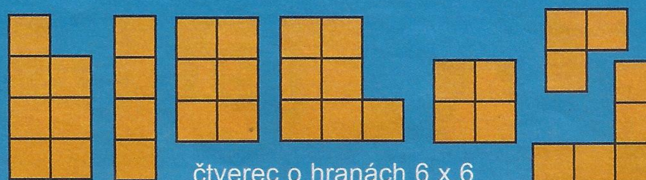
Vystřihněte si z papíru tyto skládačky a pokuste se z nich složit:



čtverec o hranách 4 x 4



čtverec o hranách 5 x 5



čtverec o hranách 6 x 6



KVÍZ- POKÉMONI

Tajenkou následujícího kvízu je název jednoho předmětu, vyskytujícího se ve hrách Pokémon GOLD/SILVER.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐

1) Který z těchto Pokémonů je nejvzácnější?

K Mewtwo **R** Mew **A** Dragonite

2) Jeden z uvedených Pokémonů pojídá nepřítelovy sny. Víte který?

A Drowzee **N** Gengar **O** Haunter

3) Kterému z Pokémonů se říká "mořský drak"?

Č Horseovi **U** Goldeenovi **G** Seadrovi

4) Jeden velmi plachý Pokémon je podobný berušce. Kterýpak?

E Ledyba **CH** Noctowl **O** Eevee

5) Který z Pokémonů dává mléko?

C Miltank **A** Stantler **K** Teddiursa

6)) Jeden Pokémon se zase podobá slonu. Který to je?

C Houndoom **A** Phanpy **K** Swinub

7) Jiný Pokémon jakoby vypadl z oka medvídkovi.

T Slugma **E** Politoed **N** Teddiursa

8) Želvě se nejvíc podobá...

R Lapras **O** Omastar **D** Shuckle

9) Který z uvedených Pokémonů se nejvíc podobá květině?

Y Sunflora **V** Unown **A** Pineco

10) Který Pokémon vidí i v noci? Mimochodem se podobá sově.

O Pikachu **B** Noctowl **A** Furret

11) Jako z bláta vypadá Pokémon, jehož tělo je tvořeno silným jedem...

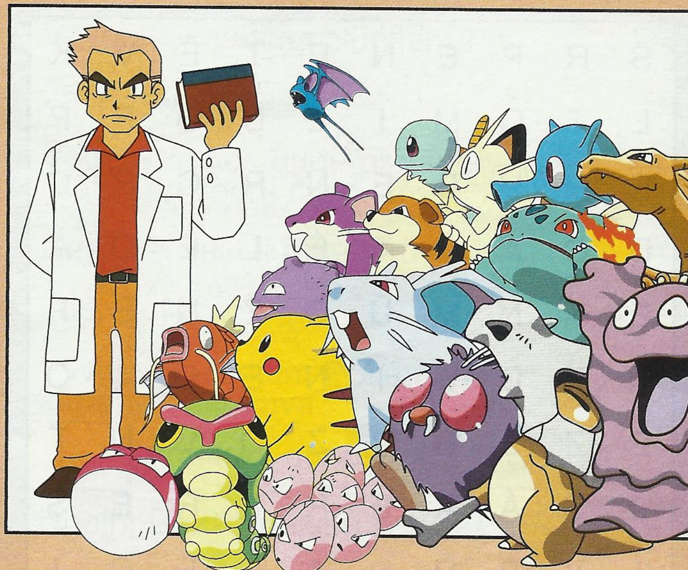
S Koffing **T** Marowak **A** Muk

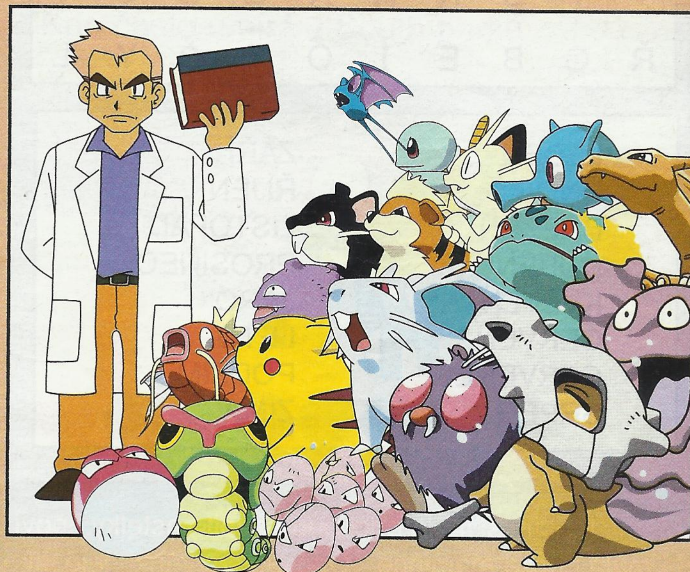
12) Pokémon s kamenným tělem je...

R Golem **O** Rapidash **K** Gyarados

Rozdíly

Mezi na první pohled stejnými obrázky najděte osm rozdílů.





Doplňte

Doplňte chybějící číslo.

A	D	B	C
1	4	2	?



Magazínové hrátky - smějeme se s Pokémony

Bageta s dinosaurem

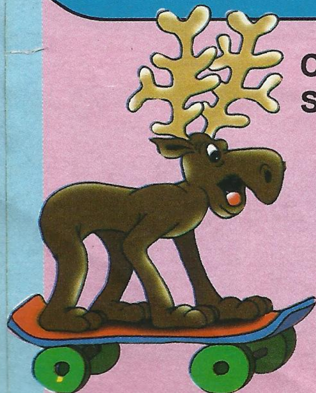
"Prosím bagetu s dinosaurem!" "Je mi líto, ale to není možné." "A proč?" (odpověď skrývá tajenka osmisměrky).



S	R	P	E	N	E	T	Ě	V	K
L	T	O	M	I	Z	D	O	P	P
E	D	U	B	E	N	R	C	R	D
D	O	A	O	T	É	L	E	O	A
E	T	N	M	Ú	O	Ž	N	S	P
N	E	D	E	I	N	E	E	I	O
E	Z	J	O	V	Z	O	V	N	T
J	Š	Á	A	E	R	L	R	E	S
Í	Y	B	Ř	R	A	E	E	C	I
Ř	G	B	E	Í	O	T	Č	Y	L

LEDEN	ZÁŘÍ
ÚNOR	ŘÍJEN
BŘEZEN	LISTOPAD
DUBEN	PROSINEC
KVĚTEN	JARO
ČERVEN	LÉTO
ČERVENEC	PODZIM
SRPEN	ZIMA

„Mami, musím si jít do obchodu koupit pastelky," povídá malá Lucka mamince. „Opovaž se, venku leje jako z konve, že by tam psa nevyhnal. Půjde tam táta!"

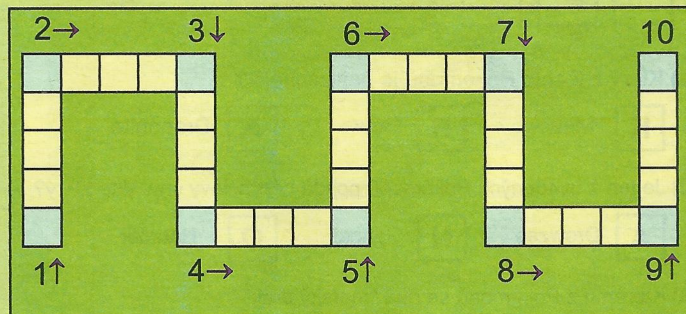


Co má čtyři kolečka a parohy? Sob na skateboardu.

Malý mol se vrací z prvního samostatného letu. "Jaké to bylo, synku?" "Nádherné! Každý, kdo mě uviděl, zatleskal!"

Drzý mravenec

"Vylez z vody, slone!" křičí mravenec na břehu řeky, ve které se koupe slon. "Dej mi pokoj!" odsekne slon mravenci. "Tak prosím tě, vylez!" prosí mravenec. Slon se nechá přemluvit a vyleze. Stojí na břehu a ptá se: "Tak co chceš, mravenče?" "Už nic. Jen jsem chtěl vědět, jestli sis nevzal (... konec odpovědi naleznete v tajence domina).



1 - velká obec
2 - věžní hodiny
3 - školka pro děti do 3 let
4 - obyvatel Etiopie
5 - zbytek po hoření
6 - malá loď
7 - pracoviště archiváře
8 - malý vlk
9 - části chůze





Dva lovci se vydali na lov. Odvážnější z nich se vsadil, že uloví medvěda. Odešel z tábora a dlouho se nevracel. Po mnoha hodinách nahlédl do stanu lovců medvěd. "Přišel jsem ti říct, že tvůj společník sázku prohrál!"

Vašek u pokladny samoobsluhy: "Včera jste se spletla o 50 korun." "Lituji, ale reklamovat je třeba hned. Teď už je pozdě." "Výborně, tak já si tu padesátikorunu nechám."



Magazínové hrátky - díla našich čtenářů



Autorem této doplňovačky je Veronika Procházková z Ostravy-Poruby.

V tajence je ukrytý Pokémon, který žije ve studené vodě a na souši je slizký.

Vývojové stádium Sunkerna.

25 + 100 - 50 - 50

V kterém roce bude přestupný rok? (napiš poslední číslo slovy)

Nejvyšší velitel raketáků.

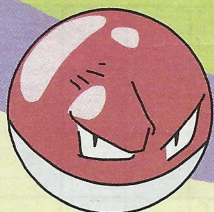
209. Pokémon

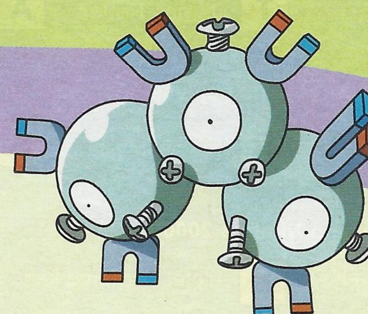
Vývojové stádium Pokémona, kterého bolí hlava.

Anglicky ohňostroj.

Doplň: Bez ... nejsou koláče.

Kdo často umírá v South parku.

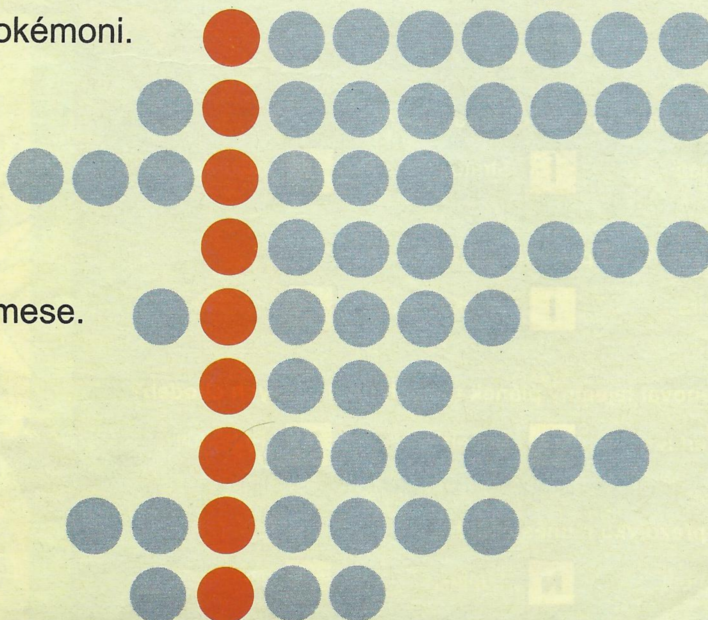




Tuto doplňovačku jsme dostali od Vlaďky Ptáčkové ze Zdic.

V tajence vyjde jméno létajícího Pokémona.

1. Předmět, do kterého se chytají Pokémoni.
2. Pokémon číslo 107.
3. Pokémon ..... Card game.
4. Pokémon vyvinutý z Magirpa.
5. Pokémonní kamarád Jessie a Jamese.
6. Brockův kamenný Pokémon.
7. Pokémon číslo 114.
8. Pokémon podobný myši (fialový).
9. ......, Silver a Crystal.





Magazínové hrátky - Harry Potter

HARRYHO KVÍZ

V následujícím kvízu se ukrývá jedno z kouzel. Dokáže zviditelnit neviditelné písmo.



1) Do koho se ve čtvrtém díle zamiloval Viktor Krum?

A do Hermiony **N** Angeliny **O** do Fleur

2) Koho nazýval skřítek Dobby Funíkem?

O Harryho **P** Rona **I** Seamuse

3) Jak vysoká byla výhra v turnaji tří kouzelnických škol?

P 1 000 galeonů **E** 10 000 galeonů **S** 20 000 galeonů

4) Jak se jmenuje postava, která vystupuje pod přezdívkou Červíček?

S Sirius Black **T** James Potter **A** Petr Pettigrew

5) Které z těchto košťat je na nejvyšší technické úrovni?

K Meteor **R** Kulový blesk **A** Nimbus 2001

6) Jak skončil Harryho Nimbus 2000?

A ukradli mu ho **L** uletěl neznámo kam

E zničila jej vrba mlátička

7) Jak se jmenoval Hagridův obří pavouk?

C Aragog **Í** Stratog **L** Mandragog

8) V co se proměňoval profesor Lupin?

P v upíra **I** ve vlkodlaka **K** v krysu

9) Jak se jmenoval tajemný plánek tajných bradavických chodeb?

S Pubertův **T** Robertův **U** Pobertův

10) Kdo měl přezdívku náměsíčník?

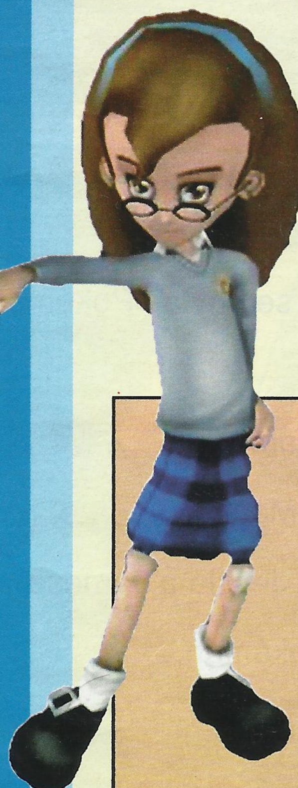
O Brumbál **N** Lupin **A** Pettigrew

Doplňovačka



Předmět z příběhu Harryho Pottera, který je ukryt v tajence této dopňovačky, je vybaven aerodynamicky tvarovanou superjemnou násadou, vyleštěnou do diamantové tvrdosti.

1	P								
2	P								
3	P								
4	P								
5	P								
6	P								T
7									T
8									T
9									T
10									T
11									T



1 - malá říčka
2 - Praha - 4.pád
3 - zbytek po hoření
4 - planeta
5 - tělocvičný prvek
6 - uvažovat
7 - umělecký tanec
8 - být v poloze ležmo
9 - země pyramid
10 - začátek závodu
11 - stékat po kapkách





Učitelka matematiky napsala na tabuli 9 : 3 a zeptala se Jirky, co má doplnit.
"Názvy mužstev!"

"Promiňte prosím, ale kde je druhá strana ulice?" ptá se malý Pepíček.
"Tam."
"Tak vidíte, jací jsou lidé. Tam mi řekli, že tady."

"Tati, umíš psát potmě?"
"Umím."
"Tak já zhasnu a ty mi podepíšeš žákovskou knížku."

Dva letící holubi míjí tryskáč.
"Ten je ale rychlý!" žasne jeden.
"Nediv se!!" odpovídá druhý. "Kdyby ti hořel ocas, také bys spěchal!"

"Utíkejme! Cirkus hoří!" "Jen žádnou paniku! Máme polykače ohně."

Co říkají ježci při polibku?
Au!



"Tak co, koupil sis hlídacího psa?"
"Ano, ale nebyl to dobrý nápad."
"Proč?"
"Už dva dny nemůžu do domu!"

Do prodejny potřeb pro zvířata vběhne udýchaný muž a volá: "Můžu dostat past? Ale rychle, nebo mi ujede autobus!"
"Ale my tak velké pasti nemáme."

ŘEŠENÍ ÚLOH Z MINULÉHO ČÍSLA MAGAZÍNU

ČTVERCE

a - třetí čtverec v řadě je součtem prvního a druhého

ŘETĚZOVKA

AIPOM

HŘEBENOVKA

VILEPLUME

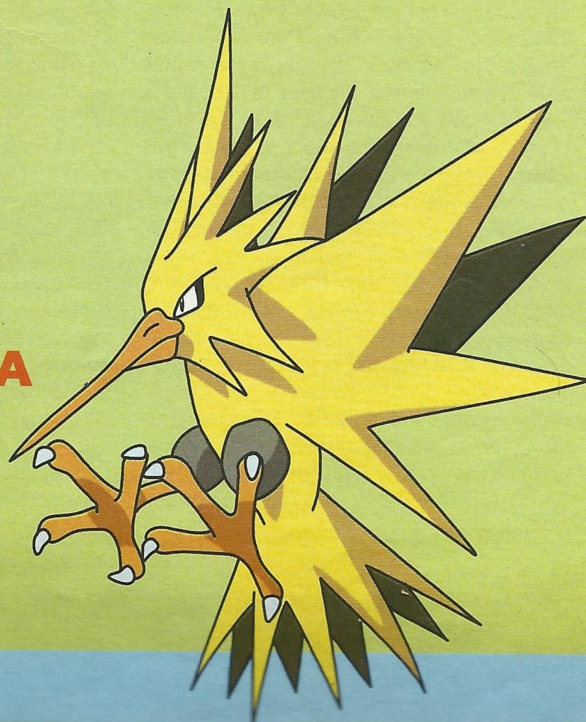
DOPLŇOVAČKA

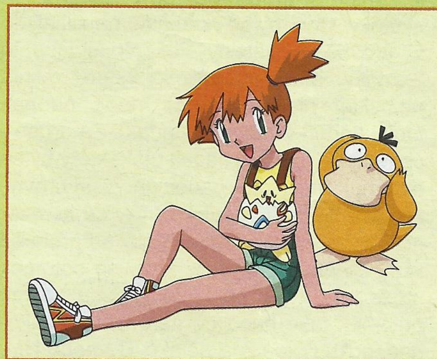
ARCANINE

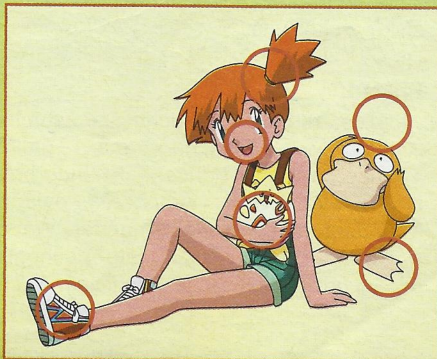
ROHÁČEK

ZLATONKA

NAJDETE VŠECH ŠEST ROZDÍLŮ?







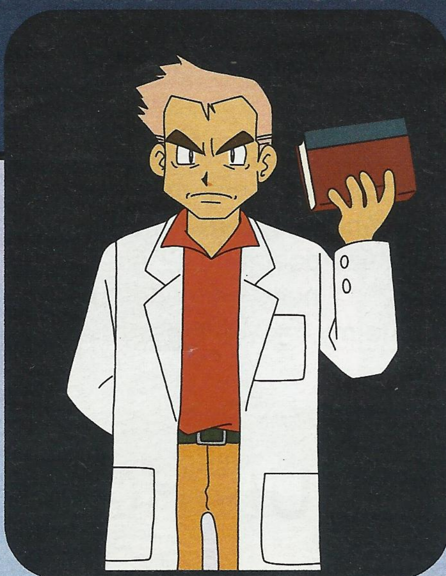




Křížení Pokémonů aneb Pokémonní matematika







(pokračování z minulého čísla)

Genetiku teď necháme za sebou, a podíváme se blíže na druhý důvod, proč Pokémony křížíme - možnost dědění útoků. Cílem je vykřížení Pokémona, který bude ovládat takové útoky, jaké by se normálně naučit nemohl.

Jaké útoky bude ovládat váš nový Pokémon se dá předem přesně vypočítat, a není tu žádná náhoda (narozdíl od předchozí matematiky s geny). Každý Pokémon především automaticky získává ty útoky, které by se normálně naučil až do 5. úrovně. U většiny Pokémonů jsou to 2 útoky, ale jsou výjimky, které takhle nezískají nic (Girafarig), nebo naopak útoky dědí 3 (Oddish, Snorlax). Za druhé - pokud oba rodiče ovládají útok, který by se potomek mohl sám naučit na vyšší úrovni, získává tento útok automaticky od narození. Za třetí - pokud otec (útoky se přebírají vždy od otce) zná útok, který se potomek může naučit jen při křížení, bude ho mít potomek také hned od narození. A nakonec, pokud otec zná nějaké TM nebo HM, které by se potomek mohl naučit, také je získává okamžitě.

Příklad:
Křížíte samce Pikachu a samici Ampharose. Pikachu má útoky Thundershock, Thunder, Thunderbolt a Thunder Wave. Ampharos ovládá Thunderpunch, Tackle, Thunder Wave a Cotton Spore. Pokud jste pochopili úvodní odstavce textu, je vám jasné, co se z jejich vejce narodí - nejnižší forma samičího Pokémona, čili Mareep. A jaké bude mít útoky? Za prvé základní útoky, jako každý Mareep - Tackle a Growl. Oba rodiče ovládají Thunder Wave, takže Mareep získává i tenhle útok. Pikachův útok Thunder je TM, takže to je další Mareepův zisk. Ale teď teprve přichází to důležité - Pikachu umí Thunderbolt, a to je útok, který se Mareep může naučit jen křížením! Žádný divoký Mareep se Thunderbolt nikdy nenaučí, a tím dostává celé naše snažení konečně smysl. Další útoky, které by se mohl Mareep naučit, pokud by je ovládal jeho samčí rodič, jsou třeba Body Slam, Take Down nebo Reflect. Ještě detail - Mareepovi jsme při křížení přidělili celkem 5 útoků. Všechny samozřejmě mít nemůže, protože každý Pokémon současně může ovládat jen 4, takže první přidaný útok (Tackle) se mu zase odebere. Finální nově zrozený Mareep bude tedy umět: Growl, Thunder Wave, Thunder a Thunderbolt.

Tímto způsobem můžete vyšlechtit Pokémona s přesně takovými útoky, jaké u něj chcete mít - samozřejmě v rámci zachování určitých pravidel. Množina útoků, které lze křížením získat, nikdy nezasahuje do neslučitelných typů, takže rozhodně nevyšlechtíte vodního Pokémona, který bude ovládat nejsilnější ohnivé útoky. Tabulka neobsahuje Pokémony, kteří se nemohou rozmnožovat, nebo nemohou při rozmnožování získat žádný útok navíc.

Křížení za účelem získání nějakého konkrétního útoku nemusí být jen takto jednoduché. Můžete si třeba vymyslet, že chcete pro toho a toho Pokémona ten a ten útok, který se on může při křížení naučit, jenže žádný z jeho možných rodičů se takový útok sám naučit nemůže. Jak na to? Vyšlechtíte si nejprve vlastní generaci samčího rodiče! Často je třeba i několikanásobné křížení, abyste se ke kýženému výsledku dopracovali, ale ten pocit STVOŘITELE za to přece stojí... ;-)

A ještě malá (velká?) hádanka na konec. Teď, když víte o možnosti vícenásobného křížení, zkuste nám napsat, jak byste postupovali, pokud byste chtěli získat pro Chansey hodnotný útok Heal Bell, který vyléčí všechny změny statusu, a normálně ho umí pouze Celebi od začátku a Miltank se ho může naučit na 53. úrovni. Jenže Celebiho nemáte, Miltank se nevyskytuje ve hře jako samec (čili nemůže předávat potomkům útoky) a navíc ani Celebi ani Miltank by se s Chansey křížit nemohli. Zamyslete se... :-)





1 Bulbasaur
Charm, Light Screen, Petal Dance, Razor Wind, Safeguard, Skull Bash

4 Charmander
Ancientpower, Beat Up, Belly Drum, Bite, Outrage, Rock Slide

7 Squirtle
Confusion, Flail, Foresight, Haze, Mirror Coat, Mist

16 Pidgey
Faint Attack, Foresight, Pursuit, Steel Wing

19 Rattata
Counter, Crunch, Flame Wheel, Fury Swipes, Reversal, Screech

21 Spearow
Faint Attack, False Swipe, Quick Attack, Scary Face, Tri Attack

23 Ekans
Beat Up, Pursuit, Slam, Spite

25 Pikachu
Bide, Doubleslap, Encore, Present, Reversal

27 Sandshrew
Counter, Flail, Rapid Spin, Safeguard

29 Nidoran (F)
Beat Up, Charm, Counter, Disable, Focus Energy, Supersonic, Take Down

32 Nidoran (M)
Amnesia, Beat Up, Confusion, Counter, Disable, Supersonic, Take Down

37 Vulpix
Disable, Faint Attack, Flail, Hypnosis, Spite

41 Zubat
Faint Attack, Gust, Pursuit, Quick Attack, Whirlwind

43 Oddish
Charm, Flail, Razor Leaf, Swords Dance, Synthesis

46 Paras
Counter, Flail, False Swipe, Light Screen, Psybeam, Pursuit, Screech, Sweet Scent

48 Venonat
Baton Pass, Giga Drain, Screech

50 Diglett
Ancientpower, Beat Up, Faint Attack, Pursuit, Screech

52 Meowth
Amnesia, Charm, Hypnosis, Spite

54 Psyduck
Foresight, Future Sight, Hypnosis, Ice Beam, Light Screen, Psybeam, Psychic

56 Mankey
Beat Up, Counter, Foresight, Meditate, Reversal, Rock Slide

58 Growlithe
Body Slam, Crunch, Fire Spin, Safeguard, Thrash

60 Poliwag
Bubblebeam, Haze, Mind Reader, Mist, Splash

63 Abra
Barrier, Encore, Light Screen

66 Machop
Encore, Light Screen, Meditate, Rolling Kick

69 Bellsprout
Encore, Leech Life, Reflect, Swords Dance, Synthesis

72 Tentacool
Aurora Beam, Haze, Mirror Coat, Rapid Spin, Safeguard

74 Geodude
Mega Punch, Rock Slide

77 Ponyta
Charm, Double Kick, Flame Wheel, Hypnosis, Quick Attack, Thrash

79 Slowpoke
Belly Drum, Future Sight, Safeguard, Stomp

83 Farfetch'd
Flail, Foresight, Gust, Mirror Move, Quick Attack, Steel Wing

84 Doduo
Faint Attack, Flail, Haze, Quick Attack, Supersonic

86 Seel
Disable, Encore, Lick, Peck, Perish Song, Slam

88 Grimer
Haze, Lick, Mean Look, Pursuit

90 Shellder
Barrier, Bubblebeam, Rapid Spin, Screech, Take Down

92 Gastly
Haze, Perish Song, Psywave

95 Onix
Flail, Rock Slide

96 Drowzee
Barrier, Light Screen

98 Krabby
Amnesia, Dig, Flail, Haze, Slam

102 Exeggcute
Ancientpower, Mega Drain, Moonlight, Reflect, Synthesis

104 Cubone
Ancientpower, Belly Drum, Perish Song, Rock Slide, Screech, Skull Bash

108 Lickitung
Belly Drum, Body Slam, Magnitude

109 Koffing
Destiny Bond, Pain Split, Psybeam, Psywave, Screech

111 Rhyhorn
Counter, Crunch, Magnitude, Pursuit, Reversal, Rock Slide, Thrash

113 Chansey
Heal Bell, Metronome, Present

114 Tangela
Amnesia, Confusion, Flail, Mega Drain, Reflect

115 Kangaskhan
Disable, Focus Energy, Foresight, Safeguard, Stomp

116 Horsea
Aurora Beam, Disable, Dragon Rage, Flail, Octazooka, Splash

118 Goldeen
Haze, Hydro Pump, Psybeam

122 Mr. Mime
Future Sight, Hypnosis, Mimic

123 Scyther
Baton Pass, Counter, Light Screen, Razor Wind, Reversal, Safeguard

127 Pinsir
Flail, Fury Attack

131 Lapras
Aurora Beam, Foresight

133 Eevee
Charm, Flail

138 Omanyte
Aurora Beam, Bubblebeam, Haze, Slam, Supersonic

140 Kabuto
Aurora Beam, Bubblebeam, Dig, Flail, Rapid Spin

142 Aerodactyl
Foresight, Pursuit, Steel Wing, Whirlwind

143 Snorlax
Charm, Lick

147 Dratini
Haze, Light Screen, Mist, Supersonic

152 Chikorita
Ancientpower, Counter, Flail, Leech Seed, Vine Whip

155 Cyndaquil
Foresight, Fury Swipes, Quick Attack, Reversal, Thrash

158 Totodile
Ancientpower, Crunch, Hydro Pump, Razor Wind, Rock Slide, Thrash

161 Sentret
Double-Edge, Focus Energy, Pursuit, Reversal, Slash

163 Hoothoot
Faint Attack, Mirror Move, Supersonic, Whirlwind, Wing Attack

165 Ledyba
Bide, Light Screen, Psybeam

167 Spinarak
Baton Pass, Disable, Psybeam, Pursuit, Sonic Boom

170 Chinchou
Flail, Screech, Supersonic

172 Pichu
Bide, Doubleslap, Encore, Present, Reversal

173 Cleffa
Amnesia, Belly Drum, Metronome, Mimic, Present, Splash

174 Igglybuff
Faint Attack, Perish Song, Present

175 Togepi
Foresight, Future Sight, Mirror Move, Peck, Present

177 Natu
Drill Peck, Faint Attack, Haze, Quick Attack, Steel Wing

179 Mareep
Body Slam, Reflect, Safeguard, Screech, Take Down, Thunderbolt

183 Marill
Amnesia, Belly Drum, Foresight, Future Sight, Light Screen, Perish Song, Present, Supersonic

185 Sudowoodo
Selfdestruct

187 Hoppip
Amnesia, Confusion, Double-Edge, Encore, Growl, Pay Day, Reflect

190 Aipom
Agility, Beat Up, Counter, Doubleslap, Pursuit, Screech, Slam, Spite

194 Wooper
Ancientpower, Body Slam, Safeguard

198 Murkrow
Drill Peck, Mirror Move, Quick Attack, Whirlwind, Wing Attack

200 Misdreavus
Destiny Bond, Screech

203 Girafarig
Amnesia, Beat Up, Foresight, Future Sight, Take Down

204 Pineco
Flail, Pin Missile, Reflect, Swift

206 Dunsparce
Ancientpower, Bide, Crunch, Rage, Rock Slide

207 Gligar
Counter, Metal Claw, Razor Wind, Wing Attack

209 Snubbull
Crunch, Faint Attack, Heal Bell, Leer, Lick, Metronome, Present, Reflect

211 Qwilfish
Bubblebeam, Flail, Haze, Supersonic

213 Shuckle
Sweet Scent

214 Heracross
Bide, Flail, Harden

215 Sneasel
Counter, Crunch, Foresight, Reflect, Spite

216 Teddiursa
Counter, Crunch, Focus Energy, Seismic Toss, Take Down

218 Slugma
Acid Armor

220 Swinub
Ancientpower, Body Slam, Crunch, Rock Slide, Take Down

222 Corsola
Amnesia, Mist, Rock Slide, Safeguard, Screech

223 Remoraid
Aurora Beam, Haze, Octazooka, Screech, Supersonic

225 Delibird
Aurora Beam, Future Sight, Quick Attack, Rapid Spin, Splash

226 Mantine
Haze, Hydro Pump, Slam, Twister

227 Skarmory
Drill Peck, Pursuit, Whirlwind

228 Houndour
Beat Up, Counter, Fire Spin, Pursuit, Rage, Reversal, Spite

231 Phanpy
Ancientpower, Body Slam, Focus Energy

234 Stantler
Crunch, Disable, Light Screen, Reflect, Spite

236 Tyrogue
Hi Jump Kick, Mach Punch, Mind Reader, Rapid Spin

238 Smoochum
Lovely Kiss, Meditate

239 Elekid
Barrier, Karate Chop, Meditate, Rolling Kick

240 Magby
Barrier, Karate Chop, Mega Punch, Screech

241 Miltank
Present, Reversal, Seismic Toss

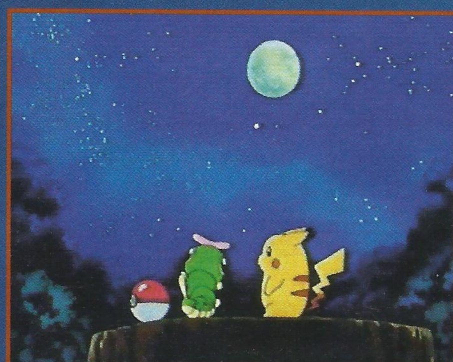
246 Larvitar
Ancientpower, Focus Energy, Outrage, Pursuit, Stomp

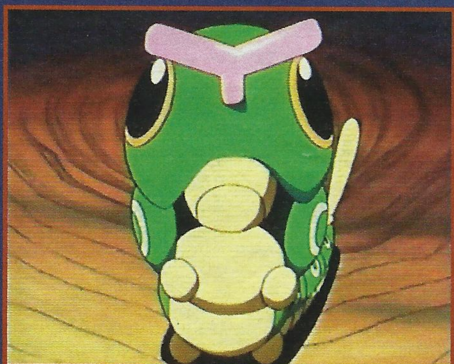


První chycený Pokémon

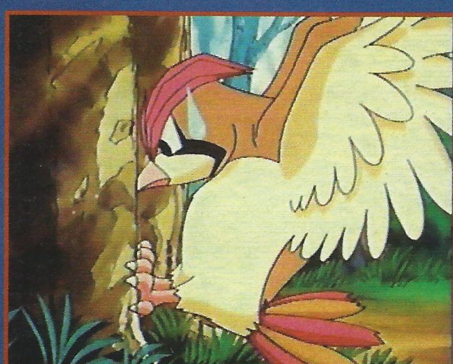

V hlubokém Chromovém lese nalezne Ash se svými přáteli lesního Pokémona Caterpie. Ashovi se naskytne šance chytit prvního Pokémona.


Ash se rozmachuje a přesným zásahem trefí Caterpie, která končí v Pokéballu. Ash skáče radostí. Jen Misty se třese hrůzou. K smrti totiž nesnáší hmyz.


aVečer se všichni utáboří. Pikachu se Caterpie líbí a docela se spolu skamarádí. A jak to tak vypadá, budou si spolu povídat ještě dlouho do noci.


Misty nedokáže svůj odpor překonat. Když se ráno probudí vedle Caterpie, začne hystericky vyvádět. Caterpie se urazí a vleze smutně do Pokéballu.


Kolem naší skupinky proletí ptačí Pokémon. Pokédex ukáže Ashovi, že tím Pokémonem je Pidgeotto. Ash se příliš nerozmýšlí a hodí na Pidgeotta Pokéball. Bez úspěchu.


Ash si ale neuvědomuje, že ptáci žerou housenky a použije Caterpie k útoku proti Pidgeottovi. V poslední chvíli ji stačí uklidit zpátky do Pokéballu.


Do boje nastupuje Pikachu. "Bleskový útok!" zakřičí Ash a ochromený Pidgeotto mizí v hozeném Pokéballu. Ash má tak druhého chyceného Pokémona.


Misty se pustí do Ashe. Křičí na něj, že se dopustil mnoha chyb. A že mistrem Pokémonů se stane nejdřív za milión let. A také, že základem při souboji Pokémonů je především dobrá strategie.


Z hádky je vyruší známé hlasy: "Rakeťáci jsou už zase tady a zmaří vám vaše snahy!" "Se vším všady," nezapomněl podotknout Meowth. Rakeťáci velmi stojí o výjimečného Ashova Pikachu.





Začíná velký pokémonní souboj. Rakeťáci vypustí na Pikachu Ekanse a Koffinga. "Dva proti jednomu?" namítá Ash, ale marně. Ostatně Rakeťáci jsou pěkní padouši. Nečestný boj jim vůbec není cizí.



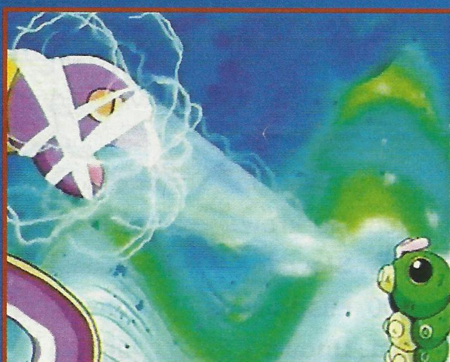
Pikachu dostane od Koffinga zásah jedovatým bahnem. Má zalepené oči a není schopen dalšího boje. Co teď? Caterpie je ještě příliš vysláblá z posledního souboje...



Ash posílá do boje Pidgeotta. Souboj je dlouho nerozhodný, ale Pidgeotto podléhá přesile dvou proti jednomu a prohrává.



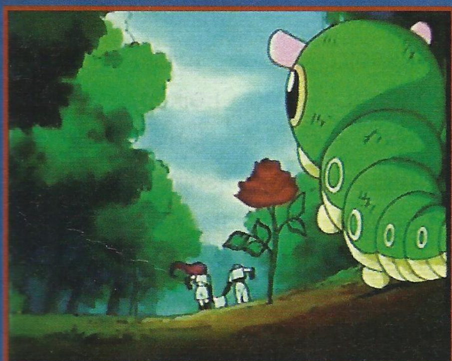
Poslední nadějí zůstává slaboučká Caterpie. Rakeťáci se začnou smíchy popadat za břicha. Housenka proti Ekansovi a Koffingovi! "Cha cha cha!"



K překvapení všech ochromí Caterpie vláknovým útokem nejdříve Koffinga a potom i Ekanse. Oba zamotá do lepkavých vláken a udělá z nich nepohyblivé zámotky.



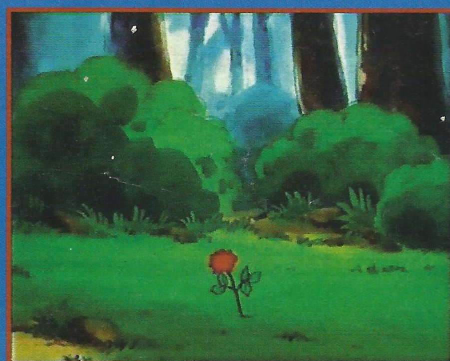
Nakonec skončí jako zámotek i upovídaný Meowth. Rakeťákům dojde, že prohráli a odcházejí ze scény. Slabá Caterpie vítězí.



Pro Ashe to bylo velké vítězství. Caterpie se dočká uznání dokonce i od Misty. Ta se opravdu snaží překonat odpor k hmyzu a chce ji dokonce pohladit...



...v tom okamžiku se ovšem Caterpie začne kuklit. Během chvilky se přemění v Metapoda, vyšší vývojové stadium. Ash je z toho nadšen.



"Poběž! Musíme pochytat ještě spoustu Pokémonů," zakřičí Ash na Misty a utíká i se svými Pokémony vstříc dalším dobrodružstvím.



POKÉMONNÍ ŠKOLA ANEB UČÍME SE VYSLOVOVAT 2

V prázdninovém čísle Nintendo Pokémon Magazín jsme uvedli správnou výslovnost prvních 151 Pokémonů. V následující tabulce naleznete zbývající stovku.

152.	**Chikorita**	[čikorita]
153.	**Bayleef**	[bejlíf]
154.	**Meganium**	[megenijum]
155.	**Cyndaquil**	[syndakvil]
156.	**Quilava**	[kviláva]
157.	**Typhlosion**	[tajploušn]
158.	**Tododile**	[totodajl]
159.	**Croconaw**	[krokonav]
160.	**Feraligatr**	[feraligejtr]
161.	**Sentret**	[sentrit]
162.	**Furret**	[faret]
163.	**Hoothoot**	[húthút]
164.	**Noctowl**	[naktaul]
165.	**Ledyba**	[lediba]
166.	**Ledian**	[ledijan]
167.	**Spinarak**	[spinarak]
168.	**Ariados**	[arjados]
169.	**Crobat**	[kroubet]
170.	**Chinchou**	[činčeu]
171.	**Lanturn**	[lenturn]
172.	**Pichu**	[piču]
173.	**Cleffa**	[klefa]
174.	**Igglybuff**	[iglibaf]
175.	**Togepi**	[togepi]
176.	**Togetic**	[togetik]
177.	**Natu**	[natu]
178.	**Xatu**	[xatu]
179.	**Mareep**	[meríp]
180.	**Flaafy**	[flafy]
181.	**Ampharos**	[emperos]
182.	**Bellossom**	[belasam]
183.	**Marill**	[meril]
184.	**Azumarill**	[ezumeril]
185.	**Sudowoodo**	[sudovúdo]
186.	**Politoed**	[palitoud]
187.	**Hoppip**	[hapip]
188.	**Skiploom**	[skiplúm]
189.	**Jumpluff**	[džamplaf]
190.	**Aipom**	[ejpam]
191.	**Sunkern**	[sankern]
192.	**Sunflora**	[sanflora]
193.	**Yanma**	[janma]
194.	**Wooper**	[vúpr]
195.	**Quagsire**	[kvagsajr]
196.	**Espeon**	[espijon]
197.	**Umbreon**	[ambrijon]
198.	**Murkrow**	[markrou]
199.	**Slowking**	[slouking]
200.	**Misdreavus**	[misdrívas]
201.	**Unown**	[anoun]
202.	**Wobbuffet**	[wabufet]
203.	**Girafarig**	[džirafarig]
204.	**Pineco**	[pajnako]
205.	**Forretress**	[foretres]
206.	**Dunsparce**	[danspars]
207.	**Gligar**	[glajgar]
208.	**Steelix**	[stíliks]
209.	**Snubbull**	[snabl]
210.	**Granbull**	[grenbul]
211.	**Qwilfish**	[kvilfiš]
212.	**Scizor**	[sizor]
213.	**Shuckle**	[šakl]
214.	**Heracross**	[herakros]
215.	**Sneasel**	[snízl]
216.	**Teddiursa**	[tediursa]
217.	**Ursaring**	[ursarink]
218.	**Slugma**	[slagma]
219.	**Magcargo**	[magkargo]
220.	**Swinub**	[svajnab]
221.	**Piloswine**	[paloswajn]
222.	**Corsola**	[korsola]
223.	**Remoraid**	[remorejd]
224.	**Octillery**	[aktilery]
225.	**Delibird**	[delibird]
226.	**Mantine**	[mentajn]
227.	**Skarmory**	[skarmory]
228.	**Houndour**	[haundaur]
229.	**Houndoom**	[haundúm]
230.	**Kingdra**	[kingdra]
231.	**Phanpy**	[fenfy]
232.	**Donphan**	[danfen]
233.	**Porygon2**	[porygon tú]
234.	**Stantler**	[stentler]
235.	**Smeargle**	[smírgl]
236.	**Tyrogue**	[tajrog]
237.	**Hitmontop**	[hitmantop]
238.	**Smoochum**	[smúčam]
239.	**Elekid**	[elekid]
240.	**Magby**	[magbi]
241.	**Miltank**	[miltenk]
242.	**Blissey**	[blisy]
243.	**Raikou**	[rajkou]
244.	**Entei**	[entej]
245.	**Suicune**	[sujkun]
246.	**Larvitar**	[larvitar]
247.	**Pupitar**	[pupitar]
248.	**Tyranitar**	[tajrenitar]
249.	**Lugia**	[lugia]
250.	**Ho-oh**	[hou-ou]
251.	**Celebi**	[selebi]

VÝSLEDKY SOUTĚŽÍ

Výherci tří kol soutěží s firmou **Lego**:

1. kolo - výherci ze zářijového Pokémon magazínu: Jiří Kabátek, Hrádek nad Nisou; Jakub Beránek, Praha; Tomáš Šertler, Prachatice; Jan Peregrin, Brno; René Lacina, Šenov, u N. Jičína; Leoš Horák, Liberec; Filip Berka, Přeštice; Antonín Gala, Kopřivnice; Karel Křížek, Klatovy; Kryštof Vraspír, Jimramov; Jan Moirek, Ženklava; Mikuláš Vaněk, Nové Strašecí; Míša Kolomárová, Břeclav; Jakub Škoda, Strakonice; Ondra Vodička, Benátky nad Jizerou; Dominik Kouřil, Štěpánov; Martin Valeška, Cheb; Pepíček Pešek, Blšany; Stanislav Továrek, Bělá u Jevíčka; Petr Kojecký, Holešov; Tomáš Nevima, Ostrava; Nikolas Glumbík, Ostrava; Martin Hora, Litoměřice; Václav Řeřábek, Třeboň; Pavel Hrudka, Klášterec nad Ohří; František Kohout, Roudná; Filip Bartoš, Ludkovice.

2. kolo - výherci z říjnového Pokémon magazínu: Martin Vobořil, Praha; Jan Bača, Blansko; Robert Vlček, Prachatice; Jiří Vojkůvka, Frýdek - Místek; Jan Ptáčník, Sázava; Vlastislav Svoboda, Třebíč; Tomáš Braun, Plzeň; Petr Pochobrodský, Rtyně nad Bílinou; Jan Farář, Praha; Martin Kašpar, Karlovy Vary; Lucie Preisová, Studnice; Jakub Just, Heřmanův Městec; Jakub Šindelář, Praha; David a Filip Němčíkovi, Moravská Třebová; Marek Zavadil, Pelhřimov; Martin Fejtek, Nymburk; Milan Vacko, Roudnice nad Labem; Petr Strýček, Ostrava; David Tong, Jince; Michal Sunkovský, Kostelec nad Labem; Michal Čtvrtlík, Lutín; Vojtěch Matuš, Vrbno pod Pradědem; Lukáš Buchta, Velká Bíteš; Jiří Goldšmid, Červená Píska; Dominik Zavadil, Brno; Martin Bečka, Veselí nad Moravou; Daniel Kohout, Poběžovice; Petr Pospíšil, Znojmo; Lukáš Minarik, Nový Jičín; Michal Kučera, Uherské Hradiště; Martin Zoukar, Brno; Matěj Šťastný, Medlov; Ondřej Čásenský, Předměřice; Michal Popek, Praha; Anna Macháčková, Nový Bor.

3. kolo - výherci z listopadového magazínu: Jakub Šmíd, Děčín; Štěpánka Suchá, Praha; Libor Kostelník, Vsetín; Jana Luptáková, Ostrava-Poruba; Bohoušek Košťálek, Plzeň; Čestmír Holý, České Budějovice; Milan Kelner, Olomouc; Martin Nekvapil, Strakonice; Libor Polívka, Praha; Jakub Barnáš, Pardubice; Zdeněk Václavíček, Brno; Petra Setinská, Liberec; Honza Richter, Kopřivnice; Lenka Stránská, Praha.

Výherce soutěže o celoroční předplatné z článku "Harry Potter" v prosincovém čísle Magazínu: Michael Vodák, Praha.

Výherci soutěže o celoroční předplatné z článku "Vydrýsek aneb O čem zpívá řeka" z prosincového čísla Magazínu: Tomáš Beran, Rokycany; Jakub Šťastný, Orlová - Lutyně.

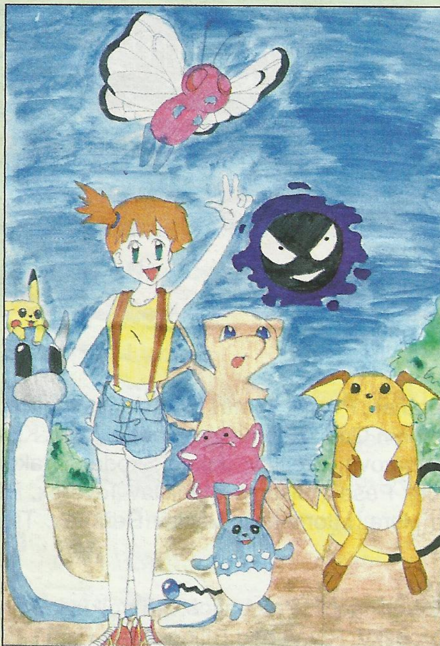
Výherci soutěže o výrobky firmy Luminex: Jiří Holuša, Opava; Aneta Fišerová, Stará Paka; Miroslav Pánek, Nepomuky; Tomáš Kutník, Bystřice u Ben.; Jan Holeček, Žamberk.



LISTÁRNA

Je pravda, že se v Pokémon Stadium 2 dá hrát (pomocí periferie) i na počítači, a že je v něm všech 251 Pokémonů?
Ne, Pokémon Stadium 2 je hra pouze pro Nintendo 64. Všech 251 Pokémonů tady ale opravdu najdete - v některých režimech hry dokonce od samého začátku.

Náš kamarád má v Pokémon Gold Celebi. V minulém čísle jste psali, že tam není a musí být našvindlovaný. Mohli byste napsat, jak se dají našvindlovat. Vím, že v některých počítačových hrách to jde, ale jak do Game Boye přidat Pokémony, kteří tam prostě nejsou? Jde to udělat i s jinými než s Celebi?



Pro Game Boy existují speciální cheatovací ("švindlovací") zařízení, umožňující ve hrách zapínat nesmrtelnost, nezranitelnost, lepší zbraně a tak podobně. Pokud nějaké podobné zařízení máte (například GameShark - u nás se, pokud víme, neprodává), najdete si na internetu kódy pro svou hru, zadáte je, a můžete triku využívat. Pro tak komplexní hry, jako jsou Pokémoni, existují celé haldy kódů: na přidání libovolného Pokémona, na přidání libovolného útoku, na procházení zdí, posunování času, editaci ID nebo přidání libovolného předmětu. Další možností je podobných triků dosáhnout v přepisovatelné cartridge, a pak si naeditovaného Pokémona prostě vyměnit do originální hry.

Lze v Pokémon Gold chytit Hoothoot a kde?
Route 29, 30, 31, 35, 36, 37, 1, 2 a v National Parku.

Ve druhé části návodu G & S & C jste rozdělili návod na Whirl Islands (Silver) a Tin Tower (Gold). Kam mám tedy jít, když hraju Crystal?
Úvodem bych rád zdůraznil, že v téhle chvíli nebylo nutné chodit v žádné verzi nikam - bylo to prostě jen něco navíc předtím, než půjdete k Tohjo Falls. V Crystal v této chvíli nemůžete ještě nikam, protože nemáte ani Silver ani Rainbow Wing. Silver Wing dostanete až od staříka v Pewter City, Rainbow Wing dám dají při druhém setkání Wise Trio v Ecruteak City.

Mám hru Crystal a kamarád Blue. Půjdou mezi námi vyměňovat noví Pokémoni za staré Pokémony?
Ne, do Blue verze nelze nové Pokémony vyměňovat. Můžete měnit jen prvních 151.

Rád bych abyste zveřejnili další rady pro Game Boy. Například, co znamená který předmět, k čemu slouží a kdy se dá použít. Dále bych chtěl v časopise to, co jste již zveřejnili v čísle září 2001, o starších verzích pro nové verze (síla Pokéballů, výměny Pokémonů...)
Většina obecných základů, které jsme tehdy v květnu popsali, se v nových Pokémon hrách nezměnila, a proto cítíme, že opisovat znovu stejné tabulky by bylo zbytečné. Ale budeme o tom uvažovat. Zatím alespoň malý závdavek - v Gold, Silver a Crystal verzích najdete tyto druhy pokéballů:

DRUHY POKÉBALLŮ

V Gold, Silver a Crystal se krom známých typů pokéballů (pokéball, Great ball, Ultra Ball, Master Ball), lišících se pouze kvalitou (tj. vyšší šancí na polapení Pokémona), objevují i některé speciální. Při správném použití mohou vaše šance při chytání ještě o něco vylepšit.
Heavy Ball - slouží k lapání těžkotonážních Pokémonů
Level Ball - vhodný pro Pokémona na nízkých úrovních
Lure Ball - pomůže ve chvíli, kdy chytáte Pokémona na udici
Fast Ball - pro chytání velmi rychlých Pokémonů
Friend Ball - po polapení do tohoto pokéballu je Pokémona velmi šťastný, vhodné pro typy, které se při vysoké úrovni štěstí vyvíjejí
Moon Ball - funguje dobře na ty Pokémony, kteří potřebují k evoluci Měsíční kámen (Moon Stone)
Love Ball - pro chytání Pokémona opačného pohlaví, než je váš aktivní
Park Ball - pokéball určený pouze pro hmyzí Pokémony při Bug Catching Contest, je to obdoba Safari Ballu ze starších verzí hry

----

Zajímalo by mě, kdo je Mondo a Candy
Mondo je hlavní raketácký mechanik. Ten, který vyrábí všechny ty nové šílené přístroje, které se tak často pokoušejí Jessie a James použít k polapení Pikachu. Ve hře ani v seriálu se s ním ovšem nepotkáte - o jeho existenci se ví jen díky speciálním vydáním Pokémon informací, dostupných pouze v Japonsku. O Candy coby nazvu postavy v Pokémonu slyším poprvé.

Vezmou se Jessie a James v seriálu?
Pokud je nám známo, žádné dvě postavy se v seriálu nevezmou. Pokémon prostě není telenovela... ;-)

Co mám dělat, aby můj Eevee byl šťastný a tím se vyvinul na Espeona?
Každý Pokémon má úroveň štěstí, vyjadřující, jak je s vámi právě spokojen jeho s trenérem. Kolik to je v číselném vyjádření ovšem nikde nevidíte. Přesto ale existuje několik zásad, kterými když se budete řídit, dočkáte se záhy. Počáteční hodnota štěstí Pokémona při jeho získání záleží na způsobu získání - pokud ho totiž chytíte do Friend Ballu, vyvine se opravdu velice brzo. Spokojenost Pokémona se potom zvyšuje už jen tím, že ho máte mezi svou aktivní šesticí, věnováním předmětu, zlepšujícím jeho vlastnosti, zvednutím úrovně, a docela výrazně i učesáním u kadeřníka. Jakmile dosáhne Pokémon potřebné hladiny štěstí, při příštím přechodu na vyšší úroveň se vám vyvine. Při čekání (a bez použití Friendly Ballu bude opravdu dlouhé) se naopak vyvarujte vyřazení Pokémona v boji, a zejména jeho léčení pomocí Heal Powder, Revival Herb a podobně. Vždy uzdravujte Pokémona jen ve středisku!

Mám problém ve verzi Silver. Začal jsem hrát dřív než vyšel váš návod. V Kantu na stadio-



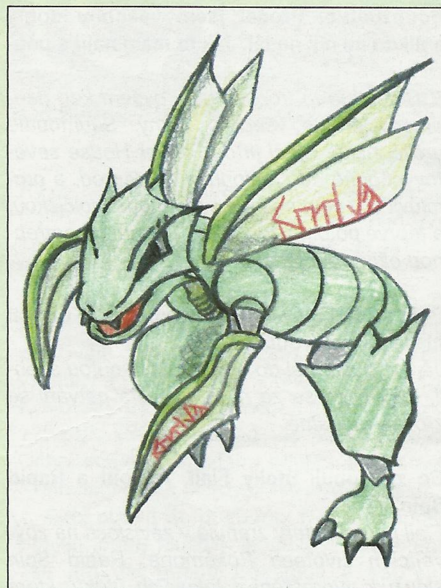
nu Misty byl Raketťák a já nevěděl, co mi říká. Nevěnoval jsem tomu pozornost a odešel jsem hledat Misty, kterou jsem vyrušil při (však vy víte při čem). Vrátila se se mnou na stadion a utkali jsme se. Porazil jsem ji, ale už jsem tam nenašel Machine Part. Pomozte mi, prosim.
Domnívám se, že by to nemuselo nutně vadit - možná zloděj pořád ještě čeká tam, kam utekl po rozhovoru s vámi. Zkusil bych to tedy v Celurean City prozkoumat, určitě tam někde bude. Bez obnovení energie ve světě Kanto se každopádně hra nedá dohrát.

U normální pokémonní hry je český návod, co je u emulátorové hry?
Jak se u emulátorové hry vyměňují Pokémoni?
Musí být na každou hru jeden emulátor, nebo stačí jeden?
Prosím vás o zveřejnění www stránek, ze kterých by se daly stáhnou hry na Game boy s emulátorem na PC.
Mohli byste mi poradit, jak na počítači vyměňovat Pokémony z různých verzí?
Emulátorová hra znamená, že jste hru ukradli a hrajete ji způsobem, se kterým společnost Nintendo nesouhlasí. Proto u takové hry žádný návod pochopitelně není. O kradených hrách psát nechceme a nebudeme, proto i vaše další dotazy na výměny Pokémonů v emulátorech a podobně zůstanou na tomto místě bez odpovědi...

Jak v Yellow verzi dostat Pikachu do Pokéballu?
Vyměnit ho. Toho Pikachu, kterého máte od začátku, do Pokéballu nijak nedostanete, a v Yellow se jiný chytit nedá, takže výměna je jedinou možností.

Hraji Silver verzi a mám Hypna na 41. úrovni. V květnovém čísle bylo napsáno, že na 37. úrovni se naučí útok Psychic a na 43. úrovni Meditate. Můj Hypno má útoky Confusion, Shadow ball (dostal jsem ho od Mortyho), Headbutt, Meditate. Co mám dělat, aby se naučil útok Psychic?
To se týkalo Pokémona Hypno v Red, Blue nebo Yellow verzi. V Silver je to jinak - Meditate se naučí na 40. úrovni (ostatně už ho máte), ale Psychic až na 49. úrovni. Následovat budou ještě Psych Up na 55. a Future Sight na 60. úrovni.

Ve verzi Red, když chci jít na stadion v Cinibar Island, je zamčeno. Klíč je ukrytý v Pokémon Mansion. Všechno jsem prochodila, všechny páčky pomačkala a uvolnila a tak pořád dokola. Klíč ale pořád nemohu najít. Poradíte mi?
Je třeba postupovat systematicky. Po červeném koberci dojdete až ke schodům nahoru, použijte je. V soše nalevo od schodů je přepínač. Přepněte, jděte doprava a nahoru, doleva otevřenými dveřmi a po schodech nahoru. Od schodiště doprava a dolů, v další soše je opět přepínač. Projděte doprava dveřmi, které otevře (je vidět jak se otevírají), čeká vás souboj s vědcem. Spadněte dolů tou širší mezerou. Dolů, doleva a po schodech dolů do přízemí. V místnosti nalevo přepněte přepínač a vraťte se zpět ke schodišti - teď už můžete pokračovat směrem nahoru. Nahoru, hned v první místnosti je přepínač a ten vám umožní jít rovně doleva až na konec budovy (předtím tam byly zavřené dveře). Pak už jen stačí jít o místnost dolů a klíč bude váš!





Když chytám Pokémony na udice (Old Rod, Good Rod, Super Rod) musím Pokémony oslabit a pak je chytit do Pokéballu nebo je můžu chytit do Pokéballu rovnou?
Chytání na udici je jen jiný způsob, jak souboj s Pokémonem vyvolat. Dál už se bojuje stejně, jako kdybyste na něj narazili ve vysoké trávě - takže musíte oslabovat.

Co znamená v překladu útok Unowna "Hidden Power", je vůbec k něčemu a na které Pokémony působí, moc by mě to zajímalo.
Hidden Power znamená Skrytá síla. U Unownů způsobuje jeho použití náhodné zranění náhodným typem útoku.

Uveďte v časopise tabulku slabostí a odolností temných a ocelových Pokémonů.
Dark Pokémoni mají slabost na bojové a hmyzí, naopak výhodu v boji proti duchům a jiným dark Pokémonům. Psychické útoky je dokonce nedokáží zranit vůbec. Oceloví odolávají skoro všemu, jen vodní a električtí je dokáží zranit alespoň standardně, a ohniví, zemní a bojoví mají na ně malou výhodu. Naopak jedovatí se nechytají vůbec. Při útoku si oceloví nejlépe vedou proti ledovým a kamenným.

Za National Parkem na Rout 36 je Sudowoodo. V návodu na verzi Crystal jste psali, že v Goldenrod City musím získat



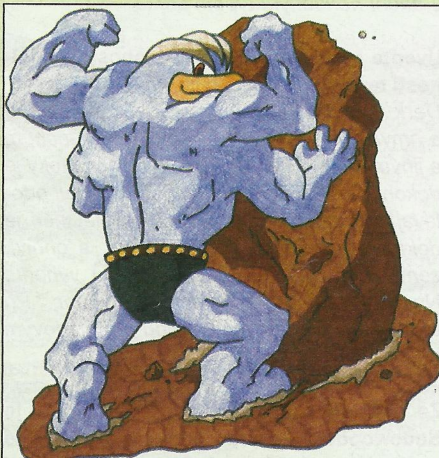
Squirtbottle. Prošel jsem všechny domy a nikdo mi nic nedal. Jak to mám najít a použít?
V Crystal je to trochu jinak, ovšem kdo doopravdy projde všechny domy, Squirtbottle určitě získá. Stačí jít do Flower House severovýchodně od stadionu v Goldenrod, a promluvit si v něm nejprve s tou menší holčičkou, a teprve potom s tou větší. Ta vám dá potřebnou oživovací láhev.

Proč se drží Slowking za hlavu? I jeho už bolí hlava jako Psyducka?
Já, kdybych měl do hlavy zakousnutou škebli, taky bych se za ni asi držel a netvářil se zrovna radostně.

Co způsobují útoky Flail, Rollout a Rapid Spin?
Flail je útok, který zraňuje v závislosti na zbývajících životech Pokémona. Rapid Spin slouží k vyproštění z takových útoků, které Pokémona nějak poutají či znehybňují (a taky Leech Seed). A Rollout je útok trvající 5 kol, kdy se v každém následujícím zdvojnásobuje způsobované zranění.

Dá se v Yellow verzi chytit Golem. Pokud ano, kde?
Golem se nedá chytit v žádné verzi, stejně jako každý takový Pokémon, který se vyvíjí jen při výměně. Musíte s někým vyměnit Gravelera.

Přečetl jsem si návod jak chytit Missing Number v Blue verzi a místo toho jsem potkal Mewtwo na 139. levelu. Chytil jsem ho do Masterballu a šel s ním do ligy. Když jsem s ním porazil Dewgonga, dostal se na level 100! Jak je to možné?
Jak už jsme psali mnohokrát, Missing Number je prostě chyba ve hře. Její využívání je nebezpečné a při pokusu o využití chyby může dojít k čemukoliv.





Jak se jmenují všechny knihy o Harry Potterovi?
Harry Potter a Kámen mudrců, Harry Potter a Tajemná komnata, Harry Potter a vězeň z Azkabanu, Harry Potter a Ohnivý pohár. Víc jich zatím nevyšlo.

Existuje už počítačová hra Harry Potter?
Ano, první díl knihy se dočkal zpracování do podoby počítačové hry pro PC, Playstation, Game Boy Color a Game Boy Advance. Podrobnosti o hře pro PC a Game Boy Advance se můžete dočíst už v tomto čísle.

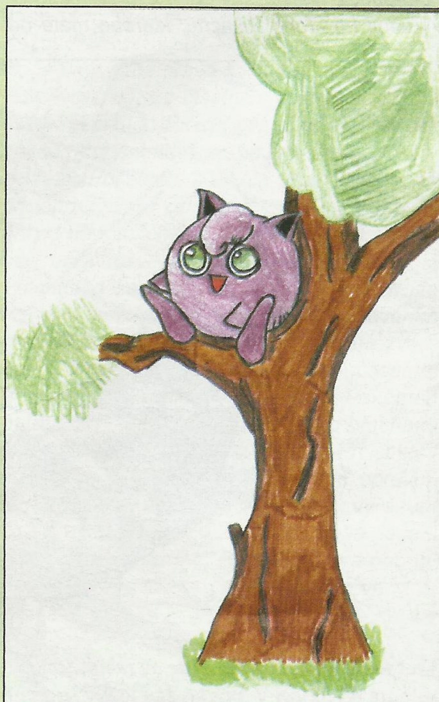
KARTY

Když jsem si přečetl překlady karet, zjistil jsem, že jste nepřeložili útoky Jolteona z Jungle verze. Mohli byste je, prosím, přeložit?
Máte pravdu, omlouváme se, ale tiskový šotek si zařádil, a omylem místo překladu útoků znovu otiskl jejich výklad. Správně tam mělo být:
Quick Attack. Hoďte mincí. Padne-li panna, tento útok způsobí 10 zranění plus dalších 20 zranění navíc. Padne-li orel, útok způsobí 10 zranění.
Pin Missile. Hoďte čtyřikrát mincí. Tento útok způsobí 20 zranění za každou pannu, která při házení padla.

Proč píšete v překladech karet, že útok Magnetona "Selfdestruct" způsobí Magnetonovi zranění za 80 HP, když on sám má jen 60 HP.
Takhle to vymysleli tvůrci hry, není to žádný náš překlep.

Použiji trenérskou kartu "Scoop Up", vezmu Pokémona do ruky a odhodím žetony zranění. Budu muset odhodit i energie?
Na kartě Scoop Up se to říká jasně: všechny ostatní připojené karty odhoďte. Takže i energie.

Když při útoku Charizarda "Fire Spin", na který je třeba 4 energie, musím odhodit 2 energie, co musím udělat s dvěma zbývajícími?
Necháte je ležet, ty Charizardovi zůstanou.





DOPISY MĚSÍCE

Milý Magazíne,
moc se mi líbí, jak píšeš o Harrym Potterovi, ale víc se mi líbí Pokémoni. Mám pár návrhů, jak Magazín zpestřit, např.: Soutěž v malování, listárna-Harry Potter, soutěže o Pokémon Trading Cards Game, přílohy promo karty TCG. Nevím, proč jste zrušili listárnu-karty? Moc se mi líbila, ale jsou místo ní DOPISY měsíce. Soutěže jsou parádní, sice nikdy nic nevyhraju, ale to nevadí. Jak se říká: není důležité vyhrát, ale zúčastnit se! První, tedy druhé vydání Magazínu mi koupil táta a mě se strašně líbil, tak si ho kupuju pořád. Víte, když se někomu něco zalíbí tak se od toho nemůže a nemůže odtrhnout. Ahoj a hodně vydání v příštím roce.
Přeje Martin Smejkal (11 let), Šumperk

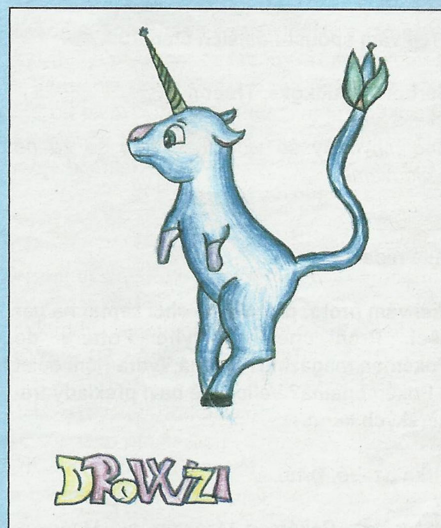
Moc ti děkujeme za krásné přání. Listárnu-karty jsme nezrušili, bude vycházet dál.



Ahoj Magazíne,
posílám vám příběh, který se mi jednou v noci zdál. Ve snu jsem měla roli královny a Abra mě napadla, protože psychické Pokémony mám nejraději. Hned ráno jsem svůj sen nacvakala do počítače a rozhodla jsem se, že vám ho pošlu.

ZAČÁTEK POKÉMONU
Ve světě, který je oddělený od našeho, není moc velký a lidé, kteří se o něj zajímají a kteří o něm ví, by v něm rádi žili, začal příběh. Příběh o vytvoření krajiny, obyvatel a všeho co v něm přetrvalo do dnešních dnů.
Tento malý "světíček" byl rozdělený na dvě části. Jmenovaly se: Kanto (západní část) a Johto (východní část). Připomíná vám to něco? Svět Pokémonů? Kdepak. Žádní Pokémoni tu nežili. Našli bychom tu jenom lidi a malá zvířátka (např. myši, králíky, slony...). V hlavním městě žili král a královna. Nebyli to jen tak obyčejní vládcové. Vládli moudře, udržovali v zemi mír a byli to kouzelníci!
Zmíněná zvířátka se královi moc nelíbila. Byla zpitvořená a myš s přerostlými zuby se některým lidem nelíbí. Král by je nejradši vyhubil. Královna měla zvířata ráda a přemlouvala manžela, aby je nehubil. Král souhlasil, ale jen pod podmínkou, že je trochu vylepší. Hned to začal zkoušet. Vzal například malého hádka, přičaroval mu druhé tělíčko a doprostřed vrchní polovinu lidského těla. Byla to pěkná zrůdička a král, nadšený svým dílem připustil návrh královny, aby se množil. Ale běda, hadí "kentaur" se nemnožil a nakonec vyhynul. Král byl vzteklý, že se mu dílo nepovedlo a o dalších pokusech nechtěl ani slyšet.Tu královna přišla ke králičí kolonii, vzala králíka a také jej přetvořila. Dlouhé uši se jí pod rukama měnily ve krátké špičaté kužely, čumák se protahoval, nohy ztrácely tvar králičích, tělo ztratilo srst a zbarvilo se oranžově a hnědě. Kdyby se vám nepovedlo si představit nového tvora podívejte se na obrázek Abry a uvidíte podobné stvoření. Královna jej pojmenovala "Sirius". Král se trochu kabonil, když poznal, že královnin výtvor je vzhlednější, než jeho nestvůra, že má nějaké speciální schopnosti, a že se dokáže množit. Bolelo ho to, ale tím více chtěl s královnou spolupracovat a tvořit druhy odolné a silné.
Časem nebylo na zámku k vydržení. Po chodbách ustavičně pobíhala veselicí se stvoření a tropila samou neplechu. Některá tavila ohnivým dechem vzácné skleněné vázy do neúhledných tvarů, jiná mrazila podlahu v kluziště a Sírius, kterému dala královna možnost zesílit vývojem, ohýbal všechny lžičky které našel.
Když se jednou král zase nestrefil ohnutou lžičkou do pusy a polil si nové šaty, viděl, že nastala kritická situace. Příšery nesmí pobíhat po zámku volně. "Dávat třeba Charizarda na vodítko je holý nesmysl" řekl král. Královna na to: "už dlouho nekouzlíme. Pojď! Vyrobíme rozlehlý prostor uvnitř malého předmětu a do něj příšery uzavřeme tak, abychom je mohli kdykoliv vypustit." Král návrh přijal a vymyslel kouli rozdělenou na dvě poloviny.Nebyla ještě dokonalá jako Pokéball, protože se ručně rozdělovala a na příšeru se musely ty poloviny připlácnout. Když některé nestvůry zdivočely a začaly ubližovat lidem, dali vládcové lidem tyto koule. Nefungovalo to. (Zkuste se přiblížit k nabitému Pikachu na dosah ruky a pochopíte proč). Král s královnou vyrobili na žádosti poddaných koule, jaké tam dodnes používají. Zase to neklapalo. Příšery z kouli vylézaly a rozdávaly rány dál.
Královský pár byl už notně unaven, protože vytvořit 251 živočichů dá velkou práci. Ochočené tvory rozdali v koulích poddaným. Královský palác věnovali trenérům příšer. A sami odešli do důchodu. Než tam odešli, poslali jednu Múzu k mladíkovi Satoshimu. Ten jim dal jméno Pokémon a seznámil s nimi celý svět.
KONEC
Tereza Částková, Český Těšín

Krásný sen. Moc se nám líbil a určitě se bude líbit i ostatním čtenářům.



Milý Magazíne,

Rozhodla jsem se napsat Ti děkovný dopis za to, že jsi přijal nové téma Harryho Pottera. Začala jsem si tě sice kupovat, až když se na tvých stránkách začal objevovat Harry Potter. Mé kamarádky mi tvrdí, že jsem na čtení takových časopisů moc stará, ale mě to ani nepřijde. Mám k tobě ale jednu malou připomínku, v prosincovém čísle jsem objevila 3 chyby. Napsali jste, že famfrpál se hraje s pěti míči a dvěma camrály, ale famfrpál se





hraje se čtyřmi míči a jedním camrálem. Ta druhá chyba v odstavci "kouzla": Expecto Oatromun není obrané kouzlo proti Dementorovi, ale proti Mozkomorovi. Třetí chyba: Famfrpálová sezóna nezačíná v říjnu, ale v listopadu.

Přeji vám spoustu dalších čtenářů.

Barbora Houdková, Třeboň

Ano, chybičky se vloudily. Všem se za ně omlouváme.

Milá redakce,

Píši vám proto, protože se chci zeptat na pár věcí. Proč cpete Harryho Pottera do Pokémon magazínu? Co má Vydra říční dělat s Pokémonama? Velice mě baví překlady trenérských karet.

Jirka Szabó, Brno

Už nejsme Pokémon Magazín, ale Magazín. Harryho cpeme do Magazínu proto, že si to čtenáři žádají. A to čím dál víc. A protože už nejsme Pokémon Magazín, píšeme i o jiných věcech, o které si píšete. O Pokémonech ale budeme psát dál, dokud to vás čtenáře bude bavit. A to i o kartičkách.

Milý Magazíne,

já osobně se o Pokémony moc nezajímám a nebýt brášky, neuměla bych je ani pojmenovat. Naopak on je věrný a opravdu hodně zvídavý nadšenec všeho, co se třeba jen minimálně kapesních monster týče. Karty sice nesbírá (nemá na to prostředky) a Game Boye ani hry na PC nemá, ale i tak si o tom velice rád přečte a je velkým obdivovatelem vašeho časopisu. Také je - jak musím s politováním říci - jediným pravidelným odběratelem v naší vesničce. Trafika vás objednává již jen pro mě. Zájem se nezvýšil ani když jste začali hodně zveřejňovat články o Harry Potterovi. Bráška patří mezi jeho "fandy", což dosvědčuje i statistika: první díl Harryho četl rok, ovšem poté ho to začalo pořádně bavit, a druhý díl měl přečtený za necelý týden. Na páťáka dobrý, ne?
Proč vám o tom píšu? Chtěla bych znát váš pohled na "protipotterovskou mánii" a upřímný názor na karty i na film a knihu. Také mám návrh: Nechcete zveřejňovat články o členech redakce a odhalit zákulisí, kde se Magazín vytváří? Hlavní důvod, proč vám píšu, je ovšem ten, že se chci se svým psaním dostat na kupku, kde umisťujete pochvalné dopisy. Plakáty, články, zajímavosti, soutěže... vše, co v Magazínu vychází je super, a to není názor jen brášky Martina, ale i můj. Jen tak dál! Doufám, že jsem přispěla k vaší spokojenosti ze své práce.

Spoustu báječných a dychtivých čtenářů vám přejí

Veronika a Martin Mikulovi, Horní Suché

Veroniko a Martine, děkujeme za hezké psaníčko. K vašim dotazům: náš pohled na protipotterovskou mánii? Myslíme si, že není tak velká, jako byla na začátku ta protipokémonská. Harry Potter má proti Pokémonům jednu velkou výhodu. Harryho příběhy čtou také dospělí. A proto mají většinou větší podporu od rodičů, než Pokémoni. Karetní hra je skvělá. A články o členech redakce? Existuje jistá novinářská pověra..., ale uvidíme.

Ahoj Katko, Danielo a všichni, co čtete Magazín,

Magazín se mi velice líbil před změnami a se změnami se mi líbí ještě víc, protože se věnuje Harry Potterovi a vůbec všemu. Máte skvělé plakáty a vůbec všechno. Brzy je budu mít pověšený kromě Macha a Šebestový, protože ten plakát jsem dala bráškovi. Líbí se mi pokémonní burza a stránka s dopisem měsíce je super nápad. Magazín si kupuji od listopadu.

PS: Magazíne všechno nejlepší.

Marie Fridrichová, Benešov n/P.

To byl opak dopisu předchozího. Máme radost z toho, když čtenáři neopustí staré přátele a nebrání se novým. Děkujeme.

Milý nej nej nejlepší Magazíne na světě,

jmenuji se Alice (Ája) a pocházím z Třebíče. Dovoluji se pokládat za jednu z tvých nejvěrnějších fanynek. Mám každý díl, který dosud vyšel a musím se přiznat, že lepší četbu najdu jenom v knihách Harryho. Moje nejoblíbenější je Chicorita a možná proto mám takový cit k přírodě (no nejsou ti králíčci hezký?). Musím říct, že kdyby váš časopis nevydával návod na Gold & Silver & Crystal, nikdy bych moji Gold nedohrála. Moc vám za návod děkuji. Mám tu pár návrhů, něco by se mohlo hodit: výslovnost nových Pokémonů, filmový plakát z prvního filmu, plakát originálních Pokémonů, Pokédex z Game Boye a plakát Johto a Kanto dohromady.

PS: Všechno nejlepší k tvým brzkým narozeninám. Magazín je nejlepší, nic jinýho si nečti. Všecno nej - nej - nejlepší k narozeninám!!!

Alice Pavlíková, Třebíč

To je jeden z dopisů, který zahřeje. Pokédex z Game boye jsme již uvedli, výslovnost nových Pokémonů je v tomto čísle a plakáty - no uvidíme.



Ahoj Magazíne!

Jmenuju se Jirka Hroneš a bydlím kousek od Valašského Meziříčí. Váš časopis se mi hrozně líbí. Jsem do Pokémonů ... no jak to zkrátka říct ... "blázen". Ale nemůžu za to. Mojemu





taťkovi se Pokémoni vcelku líbí. Já jsem ho pojmenoval Snorlax a on mi za to říká Psyducku (byl se mnou na prvním i druhém filmu). V Magazínu jste se v anketě hrozně divili, když vám na otázku "Jsi holka nebo kluk?" odpovědělo 80% kluků. Vždyť kluci mají touhu prožít dobrodružství (třeba jen na Game Boyi) daleko víc než holky.
Hraji Pokémon Trading Card Game a hrozně mě mrzí, že v okolí Valašského Meziříčí není herna pro tyto karty. Mám dokonce i Game Boye a musel jsem si ho koupit za vlastní peníze (hodně dlouho jsem šetřil). Podařilo se mi přemluvit taťku, aby mi koupil Pokémon Crystal pro GBC a je to snad nejlepší hra na světě a já snad nejšťastnější člověk na světě. Teď je moje největší přání Pokémon Pikachu color. Měl bych pro vás návrh: Co kdybyste v Magazínu zavedli rubriku nebo anketu "Proč Pokémoni a Harry Potter?"

S pozdravem

Jirka Hroneš

Přejeme ti, aby se ti tvoje přání co nejdříve splnily.

Ahoj Magazíne,
jsem ráda že jste zavedli rubriku "DOPISY MĚSÍCE", protože si mohu přečíst názory a nápady jiných lidí. Četla jsem si lednový magazín a zaujala mě právě tato rubrika. Souhlasím s Tomášem Polákem, že byste mohli psát rubriku "VAŠE NÁZORY" (kdyby na ně zbylo místo, protože Váš magazín je tak plný zajímavostí, že by mohl prasknout!). Líbil se mi také dopis Markéty Konvalinové,... Myslím si, že Váš časopis je nejlepší z časopisů, které jsem kdy četla, ale přece bych se Vás chtěla zeptat, jestli jste nezhoršili kvalitu papíru, na který tisknete. Nedávno jsem si totiž znovu pročítala listopadový magazín a ten papír se mi zdál o něco lepší, než v prosincovém a lednovém čísle (jestli Vám ale křivdím, tak se velice omlouvám, protože asi máme velice nešetrnou pošťačku). Také bych se Vás chtěla zeptat, jestli neznáte vydavatelství Vogel Publishink, které v minulém roce vydalo POKÉMON-Velkou knihu-to proto,



jestli byste nemohli s tímto vydavatelstvím spolupracovat na vytvoření "pokédexu" kde je napsáno, kde se např. Natu vyskytuje, jaké může mít útoky, jaké se může naučit Hm,.. Toto vydavatelství vydalo tuto knihu ještě když nebyla(u nás) Crystal verze, takže by to mohl být "pokédex" právě z této verze. Ale jestli byste vydali něco takového vy, byla bych mnohem radši!
Přeji Vám hodně nových nápadů, štěstí v novém roce (i když Vám přeji trochu opožděně) a hlavně abyste vydávali tento časopis alespoň tak dlouho, dokud budou Pokémoni ještě populární nebo dokud si tento časopis bude někdo kupovat (a já pevně věřím, že bude!!).
S pozdravem Nikol Frančeová (12 let), Praha 10.

"Velkou knihu o Pokémonech známe," a téměř vše, co obsahuje, se vyskytlo i na stránkách Pokémon Magazínů. A děkujeme za moc hezké přání.

Ahoj,

Jmenuju se Katy Kubelková a jsem fanynka všech kreslených postaviček na světě a velitelka Animáků - to je moje parta. Hrozně se mi líbí Váš Magazín, úplně nejvíc! Vždycky, když mě nebaví realita, zavřu se do pokoje, kde si hraju hry, maluju do bloku a čtu Váš časopis. Sbírám Pokémony (karty a samolepky), taky pokémonní hračky a moc jsem si k Vánocům přála Game Boye - verzi Crystal, kterou jsem bohužel nedostala, protože rodiče neměli peníze. Snad se Vám bude líbit moje básnička:

Mistr Pokémonů

Vezmi si svůj Pokéball,
na zápas se těš.
pokud by si neváhal,
byl bys jako Ash.

Jako vždycky - Rakeťáci,
uletěli jako ptáci.
Pikachu chtěli ukradnout
a trénink rychle ovládnout.

Na turnajích bojuješ,
za Pokémony putuješ!
Kamarádů hodně máš
a celý tenhle svět už znáš.

Je tu spousta Pokémonů,
které máme rádi,
začneme-li trénovati,
buďme jejich páni!

Katy Kubelková, Praha 3

To nejhezčí nakonec. Krásný dopis, krásná básnička. :-)



HRAJEME O PŘEDPLATNÉ MAGAZÍNU

TROPICKÉ OVOCE ŽLUTAVÉ BARVY · ZÁRODEK ROSTLINY · SPZ OKR. TEPLICE · ZNAČKA ARGONU · TOHLE · TÝKAJÍCÍ SE SUDU · V JAKOU DOBU · INICIÁLY REŽISÉRA LIPSKÉHO · KOČKOVITÁ ŠELMA · AMERICKÁ ROZHLASOVÁ SPOLEČNOST · PR · 1.DÍL TAJENKY · FÍGL

RADIOAKTIV. PRVEK (ZN. "AT") · BRIT · JEDEN Z PRSTŮ · MŘÍŽKA K OPÉKÁNÍ MASA

3.DÍL TAJENKY · SLADIDLO · RET

JAPONSKÁ LOVKYNĚ PEREL · ZDE · NEPŘÍJEMNOSTI (HOVOR.) · ZNAČKA GIGAPASCALU · PAPOUŠEK · JAPONSKÁ ŘEKA · ÚTVARY NA HLADINĚ

ZÁPOR · PŘÍSTAVNÍ HRÁZ · ČENICH · SETINY HEKTARU · NÁZEV PÍSMENE · PSOVITÁ ŠELMA · DOCELA (ZASTAR.)

ANNA (DOMÁCKY) · SLOVEN. "TŘÍSKA" · BRÝLE · ANGLICKÝ ŠLECHTIC

STYL ČERNOŠSKÉ HUDBY · VOZÍK · VYŠŠÍ OKROUHLÉ NÁDOBY

NÁCHYLNOST · HLAS KOZY · 2.DÍL TAJENKY · VODNÍ OBRATLOVEC

PAŘÁT · PRYSKYŘICE (PLURÁL) · INICIÁLY SPIS. ROLANDA · ŽEMLOVKA

ČÁSTI TĚL · HYBNÉ ÚSTROJÍ TĚLA

INICIÁLY HERCE OLIVIERA · OBYVATEL AŠE · DLOUHÝ PÁS · VČELÍ PRODUKT · MUŽ

OČNÍ LÉKAŘ (SLANG.) · STŘEŠNÍ SVOD · SPZ OKR. PRACHATICE

PŘIVLASTŇOVACÍ ZÁJMENO · ČÁST MOLEKULY · VLASOVÉ TKANINY · ZKRATKA AUTONOMNÍ OBLASTI · OMASTEK · SVĚTLE ŽLUTÁ

ZNAČKA TUKU · SIVÉ ZBARVENÍ · ŠACHOVÁ REMÍZA · OSOBNÍ ZÁJMENO · PŘESTAT PÍT · ZNAČKA INDIA · OLGA (DOMÁCKY)

LYRICKÁ BÁSEŇ · POMALÝ ČLOVĚK · SYPKÁ · SPZ OKR. OLOMOUC · SPZ OKR. KLATOVY · VÁLCOVITÝ OBAL

499 (ŘÍMSKY) · KNEDLÍČKY · SUŠENKA · SPZ OKR. KOLÍN · OBYVATEL ITÁLIE · NADÁVAT · OZNAČENÍ ČESKÝCH LETADEL

STÁŘÍ · DROBNÍ HLODAVCI · SPZ OKR. TRNAVA · TIŠE · ŘVANÍ

OPOTŘEBOVAT JÍZDOU · PETR (DOMÁCKY) · OSOBNÍ ZÁJMENO · SPZ OKR. NOVÝ JIČÍN · EVROPAN

ÚSEK · PRAŽSKÁ SPZ · ZNAČKA NÁBYTKU

PRUDCE VYTAŽENÁ · KOČKOVITÉ ŠELMY · SPZ OKR. RAKOVNÍK

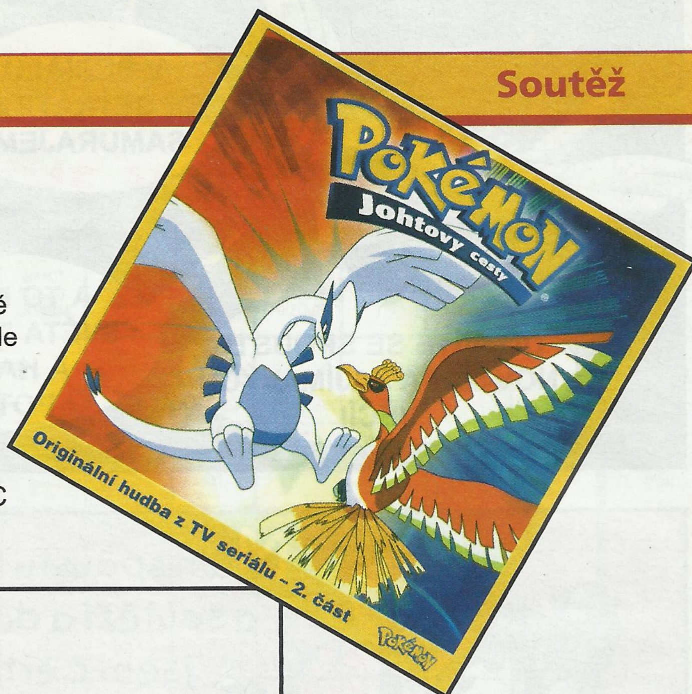
POMŮCKA: AMA, AR, EARL, GPA, IKEA, ÍVER, KOR, OI, RCA, RR, SOUL

Jeden z luštitelů který na adresu redakce zašle správné znění tajenky, vyhraje celoroční předplatné Magazínu. Za minulý měsíc jsme vylosovali Alenku Vocelkovou z Roztok, které srdečně blahopřejeme.



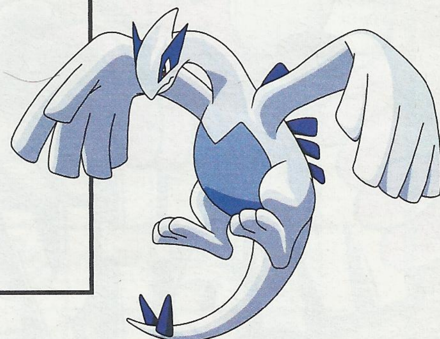

MAGAZÍN
PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYCHÁZÍ 5. 3. 2002
DOZVÍTE SE SPOUSTU NOVÝCH A ZAJÍMAVÝCH VĚCÍ!
A TO NEJEN ZE SVĚTA POKÉMONŮ A HARRYHO POTTERA!
V SERIÁLU SE SETKÁTE SE SAMURAJEM!
NĚCO SI POVÍME O FAMFRPÁLU!

Soutěž o originální MC a CD



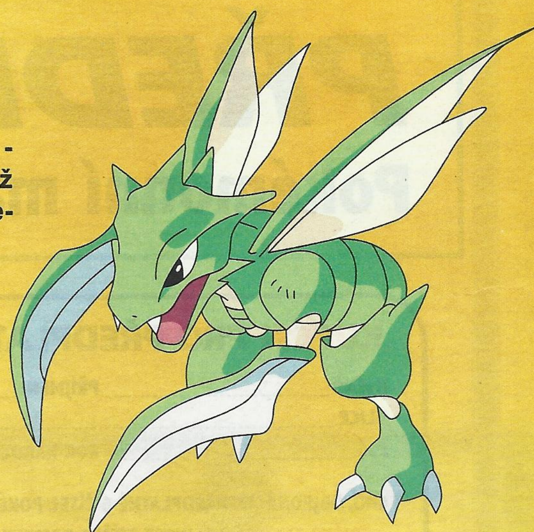
Do soutěže bude zařazen ten, kdo správně odpoví na soutěžní otázky a odpovědi pošle do konce února na adresu redakce. Dvacet vylosovaných soutěžících od nás obdrží CD originální hudby z 2. části TV seriálu - Johtovy cesty. Dalších deset soutěžících získá MC téhož titulu. Tak jdeme na to:

1) **Jak se jmenuje nejvyšší šéf rakeťáků?**
2) **Kde žije profesor Oak?**
3) **Na kterém místě v Yellow verzi lze najít HM1?**
4) **Trenérem kterého pokémonního stadionu je Brock?**
5) **Dá se na game boy chytit Mew?**
6) **Existují Pokémoni, kteří nemají žádný útok?**
7) **Ve kterého Pokémona se vyvíjí Pikachu?**
8) **Z kterého Pokémona se vyvíjí Feraligatr?**



BAZAR

Vítejte na stránce, kde si můžete splnit nejrůznější přání. Najdete tu vše - od obrázků, samolepek a plakátů přes výměnu Pokémonů v Game Boyi až po koupi či prodej nejrůznějších karet či her. Ve vašich dopisech jsme objevili následující inzeráty:



■ **Prodám** hru Gameboy POKÉMON Blue (modrá verze) s anglickým manuálem, 1 rok používaná, za cenu 1 000,- Kč. **Kontakt:** Pavel Kraus ml., Lamačova 633/4, 152 00 Praha 5, tel. 02/ 51817407, e-mail : kraus@emco.cz

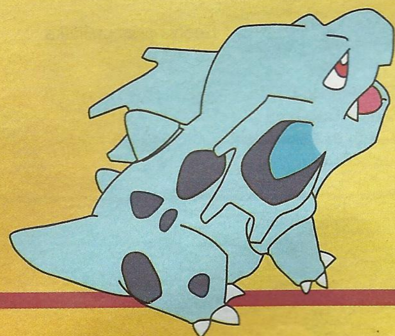
■ Chtěl bych si dopisovat s někým, koho baví trenérské pokémonní karty. **Kontakt:** Hirka Szabó, Souběžná 25, 636 00 Brno

■ Kdo si chce dopisovat s Pokéfaninkou? Odepíši 100% všem. **Kontakt:** Kateřina Kruftová, Tichá 16, 318 01 Plzeň

■ **Vyměním Pokémon karty:** Chikorita a její vývoje, Cyndaquil a jeho vývoje, Totodile a jeho vývoje, Marill, Azumarill, Nidoking **Nabízím:** Flareon, Wigglytuff, Pidgeot, Snorlax, Chansey, Venusaur **Kontakt:** Leoš Horák, Za humny 389, 463 13 Liberec 23, tel.: 048/513 51 26

■ **Prodám** spoustu pokémonních samolepek nejrůznějších velikostí a typů. Dále prodám normální kartičky, hrací karty Pokémon, měnící kartičky, plakáty, pohledy a spoustu jiných pokémonních věcí. **Kontakt:** volejte během odpoledne na mobil: 0723/580 636 nebo po sedmé hodině na tel.: 02/72 73 24 01, Lukáš Piršel, Hradecká 7, Praha 3

■ **Sháním:** 1x Eevee, 1x Raichu, 2x Charmeleon, 1x Oak, 1x Super Potion, 1x Alakazam, 1x Venusaur, 1x Gengar, 3x Oddish, 2x Gloom, 1x Dratini, 2x Dragonair, 11 bojových energií, 8 travních energií a 9 ohnivých energií. **Kontakt:** Tomáš Kutník, Družstevní 459, 257 51 Bystřice u Ber. nebo Jan Libosvár, Újezdská 177, 257 44 Netvočice



■ Rád bych s někým z okolí Jablonce nad Nisou vyměnil kartu Alakazam (karta by měla být v dobrém stavu). Mám hodně věcí na výměnu. **Kontakt:** tel.: 0428/705 299

■ **Sháním** karty Pokémon Trading Card Game (vyměním za jiné): Jigglypuff Jungle, Charmander, Charizard, Arcanine Promo, Bulbasaur, Haunter, Squirtle, Starmie, Dark Dugtrio, Jynx, Dragonair Base, Krabby Fossil, Drowzee Team Rocket, Psyduck. **Kontakt:** volejte 0313/554 844 nebo pište na adresu Jaroslav Malý, 270 24, Zbečno 32

■ **Prodám hrací karty:** 1x Poliwrath (Holo) 45,-Kč, 1x Pidgeot (Holo) 35,- Kč, 1x Kangaskhan (Neholo) 30,- Kč, 1x Clefairy Dou (Neholo) 25,- Kč, 1x Magneton (Holo - Base Set 2) 10,- Kč - je velmi pomačkaný, 1x Gloom (Jungle) 5,- Kč, 1x Slowbro (Fosil) 10,- Kč, 1x Charmeleon (Base Set) 10,- Kč, 1x Onix 10,- Kč. **Kontakt:** volejte po 18:00 na tel.: 0737/74 10 46 , Eda Němec, Broumovská 696, 460 01 Liberec

■ **Nabízím** malé čtverečkové nálepky Pokémon od čísla 48 do 148, navíc mám 33,37. Z 48-148 nemám: 65,94,95,113,123,125,126,130,143,144,145. **Kontakt:** Vojta Šrámek, U mateřské školy 373, 734 01 Karviná - Ráj

■ **Koupím** karty Dark Flareon, Dark Jolteon, Dark Vaporeon a 3x Eevee z edice Team Rocket. Také koupím jakékoli trenéry z kterékoli edice. Mám několik čtverečkových samolepek, které bych vyměnil. Kontakt: posílejte SMS na mobil 0723/708 583. Miroslav Pánek

■ **Sháním karty:** 1x Ivysaur, 1x Venusaur (základní sada), 2x Magikarp, 1x Gyarados, 1x Beedrill, 1x Dark Vileplume, 1x Muk (Fossil), 1x Scyther, 2x Pidgeot, 1x Rattata (Base set), 1x Chansey, 1x Ditto, 1x Eevee (Jungle), 1x Vaporeon, 1x Dratini (Team Rocket), 1x Dragonair (Base Set), 1x Dragonair (Team Rocket), 1x Dark Dragonite. **Prodám nebo vyměním** (vše Fossil): Abrok, Krabby, Grimer, Lapras, Shellder, Slowbro, Geodude, Kabuto, Magmar. **Kontakt:** kdo má zájem, ať volá na tel.: 0732/72 89 37

■ **Vyměním** Rapidash (Jungle) za Vulpixe (nebo Growlitha nebo Aracanina - Promo), Spearow (Jungle) za Mr. Mima (nebo Bulbasaura nebo Dark Glooma), Digletta (Base Set) za Caterpie (nebo Kabuta nebo Voltorba). **Kontakt:** Petr Pospíšil, Úbočí 49, 350 02 Cheb 2.

■ **Prodám** 120 TCG karet, cena dohodou:
Energie: 23x ohnivá, 15x vodní, 14x bojová, 21x Trainer
Pokémoni ohniví: 4x Ponyta, 1x Magmar, 7x Charmander, 3x Charmeleon, 1x Glowlithe
Pokémoni vodní: 3x Goldeen, 1x Seaking, 4x Poliwag, 3x Poliwhirl, 1x Poliwrath, 1x Misty's Horsea, 3x Staryu
Pokémoni bojoví: 4x Machop, 2x Machoke, 1x Machamp, 3x Diglett
Pokémoni bezbarví: 3x Doduo, 1x Dodrio, 2x Rattata, 1x Dratini.
Kontakt: tel.:02/71 74 00 07, mobil 0605/870 455.

■ **Vyměním** z Pokémon tatranek tyto karty: 2x Elekid, 1x Corsola a 1x Piloswine. Mám také čtvercové nálepky a zlaté karty Woltorb, Ekans a Pidgeot. Normální karty Scyther, Hitmonchan, Squirtle, Arbok, Moltres, Grimer, Muk, Charizard, Zapdos, Machamp, Bulbasaur, Sandslash. Hrací karty z edice Jungle: Jigglypuff, Lickitung, Exeggcute, Cubone, Paras. **Kontakt:** Lukáš Javorský, Horní Chváliny, 284 44 p. Zásmuky



PŘEDPLATNÉ!

Pokémonní magazín až do domu!

Triko Pokémon zdarma!

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE Z ČESKÉ REPUBLIKY

JMÉNO ______ PŘÍJMENÍ ______
ULICE ______ MĚSTO ______
PSČ ______ ROK NAROZENI ______

ANO, OBJEDNÁVÁM PŘEDPLATNÉ 6 ČÍSEL POKÉMON MAGZÍNU (294 KČ)
+TRIČKO ZDARMA, VELIKOST (VÝŠKA POSTAVY - ☐ 128 ☐ 136 ☐ 146 ☐ 158)

ANO, OBJEDNÁVÁM CHYBĚJÍCÍ MAGAZÍN ZA 49 KČ: ☐ DUBEN 2001 ☐ KVĚTEN 2001 ☐ ČERVEN 2001 ☐ ČERVENEC 2001 ☐ SRPEN 2001 ☐ ZÁŘÍ 2001 ☐ ŘÍJEN 2001

ANO, OBJEDNÁVÁM ČÍSLA DUBEN AŽ ŘÍJEN 2001 (S KOMPLETNÍM POKÉDEXEM) ZA ZVÝHODNĚNOU CENU 199 KČ ☐

OBJEDNÁVÁM OD ČÍSLA ______ PLATBU PROVEDU SLOŽENKOU ☐ FAKTUROU ☐
DATUM ______ PODPIS JEDNOHO Z RODIČŮ ______

Objednejte si předplatné Pokémon magazínu nebo některé z chybějících čísel! Pokud si předplatíte 6 čísel časopisu, obdržíte od nás skvělé tričko s motivem Pokémonu. Předplatné časopisu Pokémon zajišťuje firma SEND – předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Časopis lze objednat zasláním vyplněného kuponu poštou, telefonicky na číslech 02/61 006 609, 61 006 652, faxem na čísle 02/61 006 563, odesláním SMS na číslo 0605 202 115, e-mailem na adresu: send@send.cz. Obratem vám bude zaslána složenka k předplacení, tričko vám bude zasláno po obdržení platby.

KUPÓN PRE PREDPLATITELOV ZO SLOVENSKEJ REPUBLIKY

PROSÍME O ČÍTATEĽNÉ VYPLNENIE OBJEDNÁVKY

TITUL(Y)	POČET VÝTLAČKOV (ks)	OD ČÍSLA/OD DÁTUMU
......	......	......
......	......	......
......	......	......
......	......	......
......	......	......

PREDPLATITELSKÉ OBDOBIE (OZNAČTE KRÍŽKOM): POLROČNÉ ☐
VYBERTE SI FORMU ÚHRADY (OZNAČTE KRÍŽKOM):
☐ NA ZÁKLADE MOJEJ OBJEDNÁVKY PROSÍM O ZASLANIE POŠTOVEJ POUKÁŽKY
☐ ZAPLATENIE OSOBNE V HOTOVOSTI NA NAŠEJ ADRESE
☐ BANKOKOVÝM PREVODOM

ADRESA DODÁVKY, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM PRE SEBA:
ADRESA PLATITEĽA, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM AKO DARČEK:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ______
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ______
TEL./FAX/E-MAIL ______

OBJEDNÁVAM AKO DARČEK PRE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ______
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ______

V prípade, že požadujete faktúru, vyplňte následujúcu ADRESU FAKTURÁCIE. Pre súkromné objednávky (nevyžadujete faktúru) ADRESU FAKTURÁCIE nieje nutné vypľnovať.

ADRESA FAKTURÁCIE:
TITUL/MENO A PRIEZVISKO ______
NÁZOV FIRMY ______
KONTAKTNÁ OSOBA ______
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ______
TEL./FAX/E-MAIL ______
IČO ______ DIČ ______
BANKOVÉ SPOJENIE ______

Ak bude fakturácia na firmu, ale zasielať požadujete na inú adresu, sem uveďte adresu, kde je treba zasielať objednané tituly:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ______
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ______

Dátum: Podpis prip. pečiatka

ABOPRESS, spol.s r. o.
Radlinského 27, 811 07 Bratislava 1
alebo P. O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3
Tel.: 02/ 52 444 980, 52 444 979, 52 444 961
Tel+fax: 02/ 52 444 981, e-mail: abopress@napri.sk



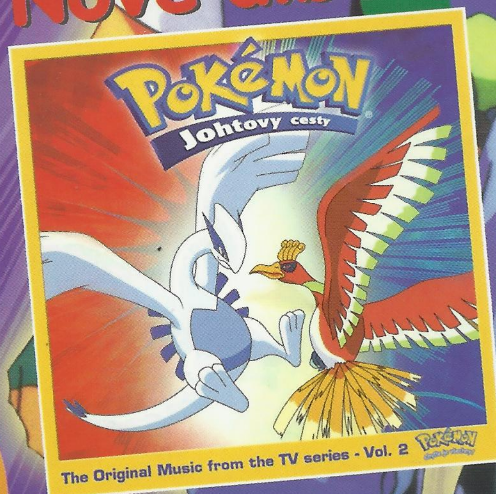


POKÉMON
Johtovy cesty ™

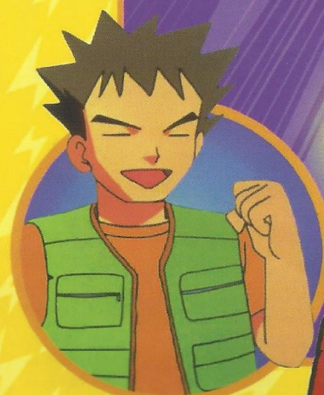




Nové album









2B A MASTER